ANIMONSTER

ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

Special Edition RP. 19.900 [P.Jawa]
RP. 20.900 [L.Jawa]

VOL. 32
OKTOBER

YAWARA! ▲ AMAKUSA 1637 ▲ SIAM SHADE ▲ NORIKA FUJIWARA ▲ FRUIT BASKET ▲

X OVA
THE PROLOGUE

THE PITCHER
PERFECT STRIKE OUT!

ANGELIC LAYER
READY FOR THE BATTLE?

GAINAX NEW ANIME

Ee? Gainax bakal kembali ke layar Televisi Jepang?! Yup! Setelah absen dalam waktu yang cukup lama tidak hadir di layar TV, pada musim dingin tahun ini Gainax sudah siap untuk meluncurkan lagi karya mereka, nggak tanggung-tanggung studio ini bakal mengeluarkan 3 karya terbarunya sekaligus. Wah...benar-benar gila mereka!! Yah siapa sih yang tidak kenal dengan Gainax, namanya sendiri sudah menjadi sebuah jaminan untuk sebuah film anime, dan pada abad 21 ini sudah terbukti Gainax sudah meraih sukses yang sangat besar dan mampu menghibur audience dalam jumlah yang cukup banyak dengan film-film animenya. Keabsenan Gainax dalam waktu yang cukup lama menimbul pertanyaan-pertanyaan seperti "*Sampai manakah Gainax dapat melakukan improvisasinya?*" dan "*Sampai mana studio ini dapat mempertahankan namanya?*", pertanyaan-pertanyaan inilah yang membuat Gainax kembali bangkit untuk memberikan jawabannya. Ketiga proyek Gainax ini dipegang langsung oleh **Yamaga Hakushi** dan **Akahori Satoru**.

Kalau dilihat dari sejarahnya, Gainax sudah menunjukkan kebolehannya sejak tahun **1981** dengan mengikut sertakan dirinya dalam **Anime Festival Daicon 3**, saat itu Gainax membuat Opening Animation-nya, hanya saja pada saat itu orang-orang masih menganggap Gainax sebagai studio animasi yang setara dengan studio-studio animasi lain yang banyak bermunculan pada saat itu. Pada tahun **1983**, Gainax yang masih dianggap sebagai pendatang baru mampu membuka mata para pengamat anime dengan **Opening Animation Daicon 4**-nya. Pada tahun **1987**, Gainax membuat sebuah film Movie berjudul **"Honneamise no Tsubasa"** atau **"Wing Of Honneamise"**. Pada tahun **1988**, Gainax membuat anime bertemakan Super Robot dalam bentuk OVA dengan **judul "Top o Nerae-Gunbuster"**. Pada tahun **1990**, Gainax membuat anime bertemakan petualangan dalam bentuk TV Series dengan judul **"Fushigi no Umi no Nadia"**. Pada tahun **1992**, Gainax mengeluarkan **"Otaku no Video"** yang berupa kumpulan anime singkat. Pada tahun **1995**, Gainax berhasil mengangkat nama mereka ke papan teratas sebagai studio animasi yang paling populer dengan dikeluarkannya seri TV Series **"Shin Seiki Evangelion"**. Pada tahun **1997**, Gainax membuat versi Movie dari Shin Seiki Evangelion dengan judul **"Shin Seiki Evangelion Death&Rebirth"** dan **"Shin Seiki Evangelion AIR/Magokoro o Kimi ni"**. Pada tahun **1998**, Gainax mengeluarkan anime bertemakan komedi dalam bentuk TV Series dengan judul **"Kareshi Kanojo no Jijô"**. Pada tahun **2000**, Gainax mengeluarkan anime dalam bentuk OVA dengan Judul **"Fuliculi"** atau lebih dikenal dengan judul **"FLCL"**, anime ini dikerjakan oleh para staff yang dulunya mengerjakan Shin Seiki Evangelion. Gainax juga tidak jarang membantu pembuatan anime yang dikerjakan oleh studio animasi lain, salah satunya pada tahun **1989**, Gainax turut membantu pembuatan Movie **"Kidou Senshi Gundam - Gyakusyuu no Char"**.

Memang jika dilihat saat ini Gainax banyak ditinggal oleh para maestro-nya seperti **Hideaki Ano** yang banyak menyumbangkan banyak buah pikirannya untuk karya-karya emas Gainax, seperti Shin Seiki Evangelion, bahkan Hideaki juga sempat terjun dalam pembuatan Kareshi Kanojo no Jijô...mungkin sudah banyak yang tahu kalau Hideaki Ano kini sedang "pensiun" dulu dari dunia anime dan sedang giat berkiprah dalam film-film live, beberapa karyanya yang terkenal adalah **"Love & Pop"** dan **"Shiki-jitsu"**. Namun hal itu tidak menyurutkan semangat Gainax untuk terus berkarya karena toh film-film sebelum Shin Seiki Evangelion banyak juga yang sukses, dan semuanya itu sebelum Hideaki Ano menjadi pemberi ide sentral. Bahkan FLCL bisa dikatakan sebagai anime yang sukses tanpa bantuan Hideaki...sekarang kita tinggal menunggu saja apakah karya-karya Gainax yang baru ini akan se"dahsyat" anime-anime pendahulunya. Selain Hideaki, masih banyak para animator dan konseptor kawakan yang masih bergabung dalam Gainax, salah satunya adalah **Yoshiyuki Sadamoto**, yang membuat desain karakter untuk Shin Seiki Evangelion, ditambah lagi dengan bergabungnya **Akahori Satoru**, semuanya menjadikan Gainax sebagai salah satu studio animasi yang layak untuk dicermati. Sebagai "teaser" sedikit, kamu baca saja anime-anime apa saja yang akan dikeluarkan oleh Gainax dalam waktu dekat ini di bawah ini….

ABENO KYÔMAHÔ-SHÔTENGAI

Judulnya jika diartikan dalam bahasa Indonesia maka akan menjadi "Daerah Sihir Abeno". Anime ini bercerita mengenai sebuah **kyôshôtengai** / sebuah daerah bernama **Abeno** yang menurut ceritanya, daerah ini dibuat berdasarkan kepada peramalan, tanpa konsep-konsep yang nyata dan ilmiah. Karenanya daerah ini banyak mengandung unsur magis dan mistik, suatu ketika kekuatan magis yang mencakup seluruh unsur dari daerah itu menjadi tak terkendali. Tokoh dalam kisah ini adalah **Sasshi**, seorang pemuda yang "easy going". Sasshi ditemani oleh **Arumi**, seorang gadis yang ceria. Keduanya dilahirkan dan dibesarkan di kyoushoutengai. Karena tak terkendalinya kekuatan magis maka keduanya harus tabah karena tiba-tiba mereka diterbangkan melalui gerbang waktu ke sebuah dunia yang aneh.

Anime ini memiliki karakter-karakter yang unik yang juga menjanjikan sebuah cerita yang unik dengan humor-humor yang akan menjadi salah satu unsur ceritanya. Selain itu anime memiliki suasana yang ceria, bisa jadi anime ini nantinya akan menjadi sebuah anime yang aneh tapi menarik seperti halnya "Kareshi Kanojo no Jijô" dan "Shin Seiki Evangelion"...yah untuk melihat seperti apa animenya, kita tunggu saja penayangan perdananya.



MAHOUROMATIKKU

Anime ini berkisah mengenai kehidupan seorang pendekar bernama **Mahoro**. Mahoro sendiri sebenarnya seorang Android, mengapa dia dibuat, semuanya dikarenakan oleh keadaan luar angkasa yang sudah diwarnai oleh perang di mana-mana. Untuk menghadapi orang-orang yang menyerbu itu maka dibuatlah Mahoro. Akibat dari peperangan yang keras maka umur gadis ini menjadi pendek. Tersebutlah nama **Bisato Yuu**, seorang anak laki-laki dari seorang pejabat tinggi yang sangat baik terhadap dirinya. Kebaikan hati Yuu membuat dirinya membulatkan tekad untuk mengorbankan sisa hidupnya sebagai maid yang akan terus melayani dan berada di samping Yuu. Sejalan dengan waktu hati Mahoro dan Yuu sedikit demi sedikit berkesinambungan yang membuat mereka merasa tak dapat dipisahkan lagi.

Hauuu..hiks..,jika dilihat dari cerita di atas kayaknya sudah bisa dibayangkan deh bakal mengarah ke mana anime yang satu ini. Hmm...kalau dilihat, karakter yang dibuat untuk anime ini sangatlah cute dan lucu, tapi kalau disambung dengan latar belakang ceritanya kok agak nggak nyambung yah, yang pasti anime ini pasti banyak mengandung unsur-unsur romantisnya. Bagi para penggemar cerita-cerita roman, pastikan untuk ngecek anime ini kalau nanti sudah ditayangkan secara perdana.

BÔKYAKU NO SENRITSU

Judulnya jika diartikan dalam bahasa Indonesia maka akan menjadi "Melodi Sebuah Ingatan Yang Hilang". Karya yang satu ini bukanlah anime, tapi sebuah manga/komik yang akan mulai dimuat di majalah Shônen Ace pada musim dingin tahun ini. Kisahnya sendiri menceritakan mengenai sebuah dunia lain yang aneh di mana dunia tersebut sudah dikuasai oleh iblis. Untuk menghadapi para iblis maka berdiri sebuah sekolah yang mengajarkan cara-cara untuk mengalahkan iblis, namun sekolah ini sebenarnya hanyalah mengajarkan idealisme dan beberapa cara yang tidak berguna dalam pertempuran yang sesungguhnya. Tokoh dalam kisah ini bernama Bokka, seorang pemuda yang bertempur dengan para iblis dan dijuluki sebagai pendekar yang sesungguhnya. Setelah bertemu dengan "kurofune" maka dia mengoreksi sendiri apa yang dia dapat dari sekolah itu sambil terus bertempur, untuk menjaga kestabilan dan keamanan dunia maka dia memilih untuk putus sekolah dan membawa dirinya sebagai seorang pendekar sejati...

Para penggemar cerita heroik pastikan untuk mengecek komik yang satu ini nanti, nampaknya cerita dari komik ini jika dilihat dari cerita di atas, akan sangat kental dengan unsur-unsur heroik. Komik ini dikerjakan oleh gabungan seluruh staff studio Gainax, dan entah apa yang mereka pikirkan, yang pasti karakter dan latar belakang cerita yang dibuat untuk kisah ini bisa dibilang aneh dan tidak seperti biasanya.

Kalo kita nyebut **"Tetsuwan Atom"** alias **"Atom Boy"**, anime pertama di Jepang, pasti gak jauh dengan nama **Tezuka Osamu**. *Sō desu!* Nama ini udah gak asing lagi di dunia anime karna beliau-lah pelopor manga dan anime Jepang yang mewabah sekarang ini. Meski *Godfather of Japan Anime* ini udah tutup usia tahun 1989, tapi nama Tezuka Osamu tetap dikenal hingga sekarang. Nah, di musim panas tahun 2001 ini, untuk mengenang Tezuka sensei, telah dibuat anime versi movie yang dibuat berdasarkan salah satu manga ciptaannya; **"METROPOLIS"**. Nggak tanggung-tanggung, naskah anime ini ditangani sendiri oleh **Ōtomo Katsuhiro ["AKIRA"]** dan sutradaranya adalah **Rintarō**. Keduanya pernah bekerja sama dengan Tezuka sensei dalam naskah dan pembuatan anime **"Tetsuwan Atom"**. Saat movie ini diputar di bioskop-bioskop Jepang bulan Juni 2k1 lalu, sesuai harapan, langsung mencetak angka sukses yang besar! Bahkan di Amerika sendiri udah mulai dirilis loh [di sini kapaannn..?!] Seperti apa sih kisahnya? Bikin penasaran aja....

Anime **"METROPOLIS"** yang bertemakan *science-fiction adventure* ini berintikan cerita 2 bocah yang berusaha keras bertahan hidup dan melawan musuh-musuh berbahaya di kota besar *super gigantic city* Metropolis. Latar kisahnya sendiri terjadi di suatu masa di masa depan yang tak diketahui dengan pasti; konon diperkirakan sekitar tahun 2002 deh [*'bentar lagi dong!*]. Di kota *gede* ini, manusia dan robot hidup saling berdampingan dengan damai. Namun kedamaian itu rupanya gak bertahan lama. Tersebutlah tokoh bernama **Red-kō** [Duke Red], pemilik kekuasaan tertinggi di Metropolis yang berteman baik dengan **Boone *daitōryō*** [Presiden Boone] dan Walikota **Leon**. Sang duke juga merupakan pembuat *Ziggurat*, gedung pencakar langit tercanggih yang baru saja didirikan di jantung kota Metropolis. Masyarakat menyambut hangat dengan adanya Ziggurat itu yang diyakini akan jadi kebanggaan mereka. Namun, tanpa diketahui presiden, walikota dan masyarakat, sebenarnya Ziggurat adalah senjata berbahaya yang bisa menghancurkan dunia, yang akan digunakan Duke untuk menguasai dunia.
Secara diam-diam pula, Red-*kō* telah memerintahkan **Dr. Charles Lawton**, seorang ilmuwan jenius, untuk membuat sebuah android seperti kisah dalam versi manganya. Android tersebut bakal digunakan Duke untuk berkontak langsung dengan *worldwide computer network*. Sang ilmuwan lalu membuat sebuah android yang menyerupai almarhum putrinya yang juga diberi nama yang sama pula; **Tima**. Kemudian hadir tokoh hero muda **Kenichi Shikishima** yang datang ke Metropolis bersama pamannya seorang detektif berkumis bernama **Higeoyaji** alias **Shunsaku Ban** [yang sering tampil dalam beberapa karya Tezuka-sama lainnya]. Dibantu sebuah robot detektif **Pero**, mereka berusaha menangkap Dr. Lawton yang diketahui sebagai otak pertukaran organ tubuh manusia. Mereka datang ke laboratorium rahasia sang dokter, namun seseorang telah menjebak mereka dengan cara membakar laboratorium tersebut. Kenichi dan Higeoyaji berusaha masuk ke lab untuk menyelamatkan Dr. Lawton. Di sana Kenichi bertemu seorang gadis kecil yang cantik yang tak memakai pakaian sehelai apapun di tubuhnya, yang kemudian jatuh bersamanya ke dalam dunia bawah tanah ketika lantai lab runtuh. Gadis kecil itu tak ingat akan apapun kecuali namanya sendiri; Tima. Kenichi berpikir Tima hilang ingatan dan memutuskan untuk menemaninya sampai ia bisa ingat kembali. Tapi seorang pemuda misterius selalu mengejar mereka, yang belakangan diketahui bernama **Rock**, kerabat dari Red-*kō*. Dari sinilah petualangan demi petualangan dialami Tima dan Kenichi, dibarengi dengan gigihnya Rock mengejar mereka....sampai pada akhirnya Kenichi mengetahui hal yang sebenarnya tentang Tima dan peristiwa yang terjadi di Metropolis.

MANGA VERSION

Walau dikatakan movie "Metropolis" dibuat berdasarkan manganya, tapi sebenarnya kisahnya agak berbeda dan telah dibuat beberapa perubahan dalam animenya. Tokoh androidnya juga cowok bernama **Mitch**. Tokoh **Rock** serta tokoh lain macam **Notarin** dan **Lamp** justru muncul dalam manga lain Tezuka sensei.
Dalam manga terbitan 15 September 1949 yang berjudul asli ***Daitokai*** dan berseting di akhir abad 20 ini, diceritakan Red-*kō* bos sindikat kejahatan datang ke Metropolis menemui Dr. Lawton yang telah mempelajari *artificial life* alias kehidupan buatan selama 30 tahun. Red menyuruh sang dokter untuk membuat sebuah android, sebab Dr. Lawton ini memang terbilang sukses membuat robot-robot pekerja dan kini ia memiliki impian membuat robot yang mirip manusia beneran, bukan cuma sekedar mesin. Maka jadilah android ciptaannya bernama **Mitch**. Tapi sang dokter mengkhianati Red-*kō* dengan lari membawa serta Mitch dalam suatu kesempatan. Mitch yang dibesarkan sang dokter tak tahu kenyataan sebenarnya dan percaya ia akan bertemu kembali dengan orang tuanya suatu saat nanti. Mitch sama sekali tak sadar akan kemampuannya sendiri, seperti kekuatan bagai 100 ribu ekor kuda dan kemampuan terbang. Mitch mengalami banyak kejadian yang terjadi di sekitarnya, ditambah pula akhirnya sang dokter dibunuh oleh komplotan sang duke. Di manga ini juga muncul tokoh **Kenichi** dan **Higeoyaji**. Higeoyaji yang mengetahui masalah ini merawat Mitch layaknya manusia biasa. Namun ketika Mitch tahu dirinya android, ia memutuskan balas dendam pada kaum manusia yang membuat dirinya 'lahir' hanya untuk maksud jelek mereka.







OTHERS

Beberapa seiyuu berbakat yang menyumbang suaranya di movie ini mungkin merasa bangga bisa ikut dalam pembuatan karya Tezuka sensei ini. Mereka antara lain adalah: **Imoto Yūka** [sebagai Tima], **Kobayashi Katsura** [Kenichi], **Okada Koki** [Rock], **Tonda Kōsei** [Higeoyaji], **Wakamoto Norio** [Pero], **Takiguchi Junpei** [Charles Lawton], **Ishida Tarō** [Duke Red], **Aono Takeshi** [Ponkots], **Ikeda Masaru** [Boone], **Chiba Shigeru** [Lamp], dan lainnya.
Dalam hal soundtracknya, dibuat *theme song* ***"THERE'LL NEVER BE GOODBYE ~ The Theme of Metropolis"*** yang dinyanyikan oleh **Minako Obata**. Juga terdapat 2 lagu soundtrack lain yang terdapat dalam **"METROPOLIS"** ini; yaitu ***"I CAN'T STOP LOVING YOU"*** dari **Ray Charles** dan ***"ST.JAMES INFIMARY"*** yang dilantukan oleh **Kimura J.** Ke-3 lagu ini dikemas dalam CD OST **"Metropolis"** yang tengah beredar di Jepang. Selain itu, *merchandise*-nya pun telah dibuat dalam berbagai bentuk; misal 3 resin kit [Kenichi, Tima, dan Rock], T-shirt, poster, dan sebagainya....yang tentu aja laris manis!

THE CREATORS

TEZUKA OSAMU [*Manga-ka*]
Lahir 3 November 1928 di Toyonaka [Osaka], Tezuka kecil sangat suka menggambar dan mengoleksi berbagai serangga [sampai ia memakai kata '*shi*'/serangga di nama penanya]. Umur 18 tahun, saat baru masuk Osaka University untuk belajar ilmu kedokteran, beliau melakukan debut pertamanya sebagai *manga-ka* dengan komik 4 panel di suratkabar berjudul **"Ma-chan no Nikkichō"** [Ma-chan's Diary]. Tak berapa lama, manga-manga lain menyusul, seperti **"Shin Takarajima"** [New Treasure Island] tahun 1946, dan manga Triologia bertema *science fiction adventure* [**"Lost World"**, **"Daitokai/Metropolis"**, dan **"Kurubeki Sekai/Next World"**] tahun 1948-51. Beberapa fansnya, termasuk *manga-ka* **Akatsuka Fujio**, menganggap **"Metropolis"** adalah manga terbaik diantara ke-3nya, padahal manga ini sempat disebut duplikatnya movie classic karya **Fritz Lang** yang kisahnya hampir mirip meski kotanya beda. Anggapan itu langsung hilang, sebab

METR

saat membuat **Metropolis**, Tezuka sensei belum pernah menonton movie ini. Hampir semua karyanya yang lain jadi HIT dan menjadikannya sebagai *manga-ka* nasional. Meski beliau lulus jadi dokter, tapi ia lebih memilih mengabdikan hidupnya untuk manga dan anime. Tahun 1950, beliau mengkukuhkan posisinya sebagai pelopor manga ketika ia membuat **"Jungle Taitei"** [atau "Kimba The Wthie Lion"]. Beliau pertama kali membuat anime dari karyanya ***"Tetsuwan Atom"*** hingga terkenal ke luar Jepang. Setelah itu ia banyak membuat karya beken lainnya di tahun-tahun berikutnya macam **"Saiyuuki"** [1951], **"Ribon no Kishi"/"Princess Knight"** [1953 - 1966], **"Maguma Taishi"/"Ambassador Magma"** [1965 - 1967], **"Black Jack"** [1973 - 1978], **"Neo Faust"** [1987], dan lainnya. Beliau terus berkarya hingga ia meninggal 9 Februari 1989 di Tóquio. Sehari sesudah kematiannya, koran *Asahi* memuat artikel tentang Tezuka sensei yang dianggap sebagai sesuatu kehilangan terbesar bagi dunia anime dan manga.

ÔTOMO KATSUHIRO *[scripter]*
Lahir di Miyagi, 15 April 1954, Ôtomo sensei pertama kali debut dengan manga action **"Juusei"** [Gunshot] di tahun 1973. Kini ia lebih dikenal dengan karyanya **"Akira"** dan **"Spriggan"** ia juga banyak membuat manga dan anime yang mendapat perhatian para otaku Jepang, walau tak sebanyak Tezuka sensei. *Manga-ka* yang satu ini pernah mendapat 3 penghargaan: *Science Fiction Award of Japan 1983* dan *SEIUN Award 1984 - Manga - SF Convention of Japan* untuk karyanya **"Domu"** [1980-83], plus penghargaan *SEIUN Award 1982 - Manga - SF Convention of Japan* yang ke-2 kalinya untuk **"Kibun wa mou Sensô"** [1983]. Karirnya dalam dunia anime pertama kali ditekuninya sebagai *character designer* untuk **"Harmagedon"** yang ditangani Rintarô tahun 1983. Tahun 1987, ia menyutradarai sendiri karyanya **"Akira"**, dilanjutkan dengan **"World Apartment Horror"** [1991] dan anime **"MEMORIES"** [1995] yang dibuat berdasarkan **"Ôtomo Katsuhiro Anthology 1: Memories"**. Baru setelah itu, ia 'pindah jalur' jadi *scripter* untuk **"Metropolis"** di abad millenium ini. Ia pun kini tengah bersiap dalam proyek berikutnya; **"Steam Boy"**. Menurut kabar terbaru, Ôtomo sensei tengah menyiapkan manga terbarunya yang bakal dipublikasikan pertama kalinya oleh Shuiesha [selama ini manganya ditangani oleh Kodansha] dan diterbitkan dalam majalah bulanan Ultra Jump; judulnya **"Orbital Era"**.

RINTARÔ *[director]*
Sutradara bertangan 'dingin' ini lahir tahun 1941 di Tokyo dengan nama **Hayashi Shigeyuki**. Pertama kali bergabung dengan Toei di tahun 1958 dan bekerja sama dengan Tezuka sensei tahun 1960 dalam penyutradaraan anime **"Tetsuwan Atom"** dan **"Jungle Tatei"**. Rintarô pun pernah terlibat dalam serial anime beken lain; **"Uchû Kaizoku Captain Harlock"** [Space Pirate Captain Harlock] tahun 1978, **"Galaxy Express 999"** [1979], **"Harmagedon"** [1983], **"The Blade of Kamui"** [1985], **"Phoenix"** [1986], dan **"X"** [1996].

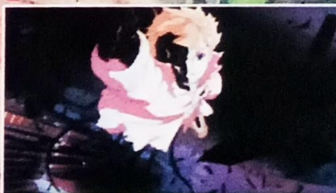
FEW POINTS
Ada 3 point penting yang bisa dilihat dalam movie ini; pertama: **METROPOLIS**. Kota ini dibangun dengan 4 struktur daerah. Yang pertama adalah 'dunia atas' tempat gedung pencakar langit berdiri; lalu yang lainnya ***Zone One***, ***Zone Two***, dan ***Zone Three***. Zone One adalah bagian kota dunia bawah tanah [*downtown and poor quarters*], Zone Two tempat pabrik/sumber listrik [*energy plant*], sedangkan Zone Three tempat yang TERbawah dan terdalam [*disposal plant of waste*]. Ke-4 bagian ini bisa kita jelajahi dalam petualangan Kenichi dan Tima.
Point ke-2; **KARAKTER**. Tima adalah tokoh kunci dalam movie ini, yang sadar secara tak sengaja dan langsung mengalami berbagai petualangan bersama Kenichi tanpa tahu siapa dirinya. Tima mempelajari tentang dunia manusia dalam petualangannya, tapi jika kamu mengharapkan adanya *love story* antara Kenichi dan Tima, kamu bakal kecewa. Hubungan mereka ini bisa dibilang nyaris mirip dengan tokoh **E.T** dan **Elliot** dalam movie barat **"E.T"** [tau kan?!]. Saat adegan klimaks yang terjadi di Ziggurat, Tima akhirnya tahu ia bukan manusia. Tapi rasa kaget dan sedih yang dimilikinya tak begitu tersampaikan pada penonton, sebab sebelumnya proses dimana perlahan perasaannya menjadi manusia nggak terselesaikan. Beberapa sifat tokoh lain juga tak digambarkan dengan jelas, misalnya tak ada alasan pasti kenapa Red-*kô* begitu tertarik pada Tima. Hal ini cuma diketahui dari dialog para tokoh dan foto di atas meja Red-*kô*, bahwa Tima mirip dengan putrinya yang meninggal di masa lalu.
Ke-3: **STRUKTUR** bangunan dalam movie ini, diperkirakan 'campuran' dari desain Neo Tokyo dalam **"Akira"** dan Koriko City dalam **"Majo no Takkyuubin"** [Kiki's Delivery Service]. Namun antara bangunan yang satu dengan bangunan lain nyaris tak bisa dibedakan karna bentuknya hampir sama. Contohnya perbandingan komposisi dari ke-3 zone bawah tanah tak bisa dibedakan jika kita nggak melihat buku programnya.

THINGS U SHOULD KNOW...
-Baru aja sukses besar di Jepang, pihak Madhouse dari Amerika langsung membeli hak siarnya untuk disiarkan di TV Amrik dengan bahasa yang telah diubah ke dalam bahasa Inggris. Sama seperti **"Mononoke Hime"**-nya **Hayao Miyazaki**, pengisi suara Mitch cs versi Amrik ini pun aktor beken seperti **Denzel Washington**, **Will Patton**, dan **Donald Faison**. Tanggal 17 Agustus lalu, **"Metropolis"** diputar pertama kali di Egyptian Theater, Los Angeles.
-Duet Ôtomo-Rintarô menghabiskan waktu 5 tahun dan biaya 10 miliar USD untuk movie **"Metropolis"** ini. Keduanya bahkan pergi ke New York untuk memperkenalkan "Metropolis" kepada publik AS secara dalam "Japanese Animation Film Festival" yang diadakan 26-28 Oktober 2001 lalu.
-7 Desember nanti bakal dirilis **"Metropolis"** dalam DVD dengan 2 versi; untuk edisi standar dijual 3800 Yen [termasuk movie selama 110 menit] dan edisi memorial box seharga 12,800 Yen dengan berbagai extra bonus.

Setelah melihat beberapa penilaian ini, kayanya kita udah nggak sabar lagi menantikan pemutaran movie beken yang satu ini.... berlebihan nggak sih kalo kita minta **"Metropolis"** ini juga diputar di bioskop-bioskop di sini menyusul keberhasilan **"Doraemon"**?! Semoga aja nggak deh....*agree?!*








OPOLIS

ISSUE #32 • OKTOBER 2001

CONTENTS

10 ~ 17 ANGELIC LAYER

44 ~ 47 The Prologue: X OVA

04 ~ 05 NEW ANIME
New From GAINAX

06 ~ 07 NEW MOVIES
METROPOLIS

18 ~ 19 FIRST IMPRESSION
AMAKUSA 1637

20 ~ 23 FLASHBACK
YAWARA!

32 ~ 33 INTRO
SIAM SHADE

34 ~ 35 J-STAR
NORIKO FUJIWARA

40 ~ 41 SPECIAL
8 DAYS in JAPAN

48 ~ 49 WHAT'S UP
FRUIT BASKET

50 ~ 55 MANGATALK
THE PITCHER

56 ~ 58 SPECIAL FEATURE
25 TAHUN SENTAI

60 ~ 63 MODELLING
ANIMONSTER WORKSHOP

COMMON FEATURES

GOOD DAY MONSTERS! 09
FINAL RESULT 24
ETALAGE 27
KABARU 28
KLIK MONSTER 29
J-CULTURE 30
J-GLIMPSE 31
DORAMA 36
LEARN TO TALK JAPANESE 39
I'VENT 42
QUIZ 59
OTAKU TALK 67
BEST 20 CHARAS 68

ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

GOOD DAY MONSTERS!

Saking sibuknya menjalani hidup yang penuh persaingan keras, kita kerap, atau malah hampir selalu, melupakan apa artinya **persaingan sehat**. Semakin kita merasa tertekan atau terpojok, kita akan semakin memeras pikiran dan keringat untuk mengatasi semua itu. Itu memang takdir manusia. Namun jika kemudian muncul keinginan untuk menghalalkan segala cara guna mencapai tujuan, disanalah *fairplay* sudah ditanggalkan.

Kali ini, mengingat di Jepang pun sedang diperingati hari olahraga, maka Animonster mengajak kita merenungkan tentang arti **kompetisi** yang semestinya.
Kompetisi memang bisa terjadi dalam banyak hal. Persaingan bahkan selalu muncul dimanapun, dalam bentuk apapun. Namun kita tak sempat membahas semua bentuk itu. Hanya beberapa anime-manga yang kita angkat untuk mewakili atmosfir itu.
Tentu saja dengan banyak harapan, bahwa kita semakin menyadari perlunya melakukan persaingan yang sehat, menjaga kedamaian, dan menghargai perbedaan.

Mungkin ini waktu yang tepat untuk memikirkan hal itu, mengingat baru saja kita menyaksikan bagaimana sekelompok orang menghilangkan hati nurani mereka, menghalalkan cara yang paling keji untuk mencapai tujuan sendiri, dengan menghilangkan ribuan jiwa pada peristiwa di Amerika Serikat kemarin.
Lain dari itu, masih banyak artikel yang kita munculkan. Termasuk ulasan detail tentang **X OVA** yang baru muncul akhir Agustus lalu di Jepang. *Kita simak bareng yuk!*



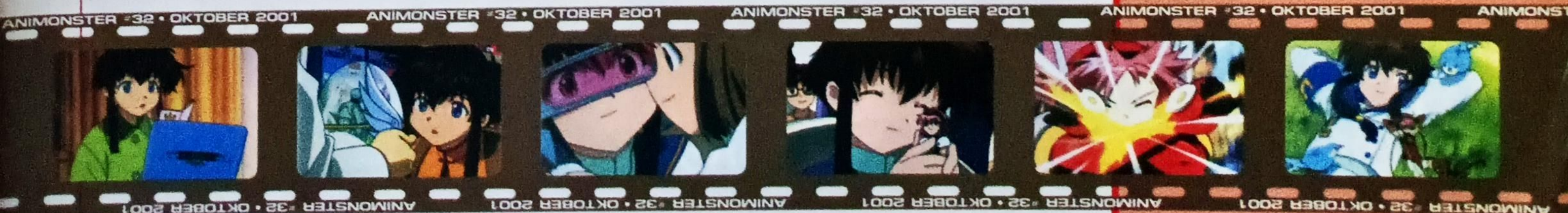






Pemimpin Umum:
Wendy Chandra
Pemimpin Perusahaan:
Tomy Kurniawan
Pimpinan Redaksi/Penanggungjawab:
Wendy Chandra
Redaktur:
Jonathan Lesmana
Design Consultant:
Jia Lung, Tan
Layout dan Desainer:
Ipunk, Wawan
Editor:
Philma Mulyania, Joe Lesmana
Korespondensi:
Mona Hiragashi, Aditya Rai
Reporter:
Henry, Akiko Kajiwara
Reviewer:
Silver 'Taz' Wind, Yuliana
Kontributor Artikel:
Eve, Tyas Palar, Ryuu Nagareboshi, Neneng Asoy, sLasHerBird, Noir Ciel
Koordinator Produksi:
FX. Andry
Iklan:
Ira Maria. Lina, Andry
[megindo@hotmail.com]
Public Relation dan Promosi:
Teguh Endro
Costumer Care:
Kusmana [PO Box 13, Bandung]
Kritik dan Saran:
kritikanimons@bdg.centrin.net.id
Koordinator Sirkulasi:
Edolf [08164844713]
Staf Distribusi:
Dede, Iwan, Sukro, Johari, Ucok, Asep
Sirkulasi:
- Bandung : Dikdik [0816620465]
- Jakarta : Dedi [021-56969315]
- Surabaya : Ferry [031-5923763]
- Yogyakarta: Willy [0818466739]
Penerbit: PT. Megindo Tunggal Sejahtera
Alamat Redaksi:
Jl. Sulanjana No. 3, lt. 2-3, Bandung 40116
Telp. [022-4211636 dan 4211637]
Fax. [022-4211636]
Rekening Bank:
a/n. PT. Megindo Tunggal Sejahtera
ac.: 016.300.500.7
BCA Cabang Juanda - Bandung
Alamat Tata Usaha dan Informasi Iklan:
Jl. Wijaya Kusuma No.26
Jati Pulo-Tomang - Jakbar
Telp. [021-56969315 dan 5605115]
Fax. [021-5680112]
Alamat Distribusi Khusus Agen :
KOSMOPOLITAN
PT. Higina Alhadin
Wisma Citra Kirana Lt. 4
Jl. Lombok 73 Jakarta 10350
Telp. [021] 3919455/3903966/3152672
Fax. [021] 323833





A story about a li



Sorewa 'yume' no haitta tamago deshita. Sono nawa Angel Egg...
Ini adalah telur yang berisi 'mimpi'. Kata-kata ini adalah pembuka anime **Kidou Tenshi Angelic Layer** yang merupakan hasil karya mangaka yang pasti sudah dikenal para otaku, **Clamp**.
Anime ini disutradarai Nishikiori Hiroshi yang juga menyutradarai anime **Tenshi Ni Narumon**. *Character design*-nya ditangani oleh **Komori Takahiro** yang juga menangani **Cowboy Bebop**. Sedangkan studio yang beruntung mengeluarkan anime ini adalah **BONES** yang pernah melahirkan Tenkuu No Escaflowne dan Cowboy Bebop.
Menurut *polling* di majalah bulanan NewType, anime ini menduduki peringkat satu, dan Suzuhara Misaki menduduki peringkat yang sama untuk tokoh wanita paling digemari. Penasaran, semenarik apa ceritanya? *Soreja, Entry Angel!*

STORY

Misaki Suzuhara, 12 tahun dibesarkan di Wakayama oleh kakek-neneknya. Ibunya, **Shuuko Suzuhara** bekerja di Tokyo dan begitu Misaki SMP, ia menyekolahkan Misaki di SMP Eriol Gakuen, Tokyo. Saat tiba di Tokyo, Misaki yang seharusnya melanjutkan perjalanan ke rumah bibinya, **Shouko Asami**, melihat sebuah pertarungan di layar TV raksasa depan stasiun Tokyo, dimana sebuah Angel putih bertubuh kecil melawan Angel hitam dengan tubuh besar. Misaki, yang memiliki *complex* terhadap tubuhnya yang kecil untuk anak seumurannya, terkagum-kagum saat Angel putih itu berhasil memenangkan pertarungan itu. Hal itulah yang kemudian mendorongnya untuk memiliki Angel seindah yang ia lihat itu. Saat itu, seorang aneh dengan gaya ilmuwan misterius muncul di hadapannya dan menjelaskan bahwa pertarungan yang baru saja ia lihat itu adalah mainan bernama **Angelic Layer**. Dasar anak polos, sebelum orang itu selesai menjelaskan, Misaki sudah berlari ke toko terdekat dan membuat bingung seorang pramuniaga. Untungnya, ilmuwan aneh tadi muncul dan menyeretnya ke *corner* Angelic Layer. Disana, ia mengenalkan diri sebagai **Icchan**, dan memberi tahu

ANGELIC

tle girl and her doll.

Misaki apa saja yang ia perlukan untuk membuat sebuah Angel. Waktu Misaki membayar belanjaannya, beberapa petugas keamanan muncul dan menggiring Icchan ke kantor polisi dengan tuduhan menculik anak kecil [maksudnya Misaki]. Sementara itu, karena tidak menemukan Icchan setelah membayar, Misaki berniat ke tempat bibinya, tapi memang dasar sial, uangnya habis untuk belanja barusan! Perlengkapan Angelic Layer itu mahal, lho. Terpaksa deh ia berjalan kaki dari stasiun ke rumah bibinya. Sesampainya di rumah Shouko, yang selalu sewot kalau d i p anggil 'Bibi', Misaki mulai membuat Angelnya sendiri sambil terus membayangkan Angel putih yang ia lihat tadi siang. Hasilnya, jadilah sebuah Angel berambut merah yang mengandalkan kecepatan dan bertubuh ringan, yang kemudian dinamakan **Hikaru**. Apa sih Angelic Layer itu sebenarnya? Secara singkatnya, mainan keluaran Piffle Princess. *Angel* adalah semacam boneka yang hanya bisa bergerak di atas *Layer* dengan perintah yang tersambung padanya melalui *head set* yang dikenakan pemilik Angel, a t a u *Deus*. Tipe sebuah Angel bisa bermacam-macam, tergantung program awal yang dilakukan Deus pada *Doll* [bentuk asal Angel]. Layer berbentuk lingkaran, dan ukuran dalam pertandingan resmi adalah diameter 10 meter, tinggi 8 meter. Syarat kemenangan baik dalam pertandingan resmi maupun tidak resmi adalah *life meter* salah satu Angel mencapai angka 0, atau terlempar keluar dari Layer. Kalau sampai batas waktu 10 menit habis dan belum ada yang KO, siapa yang mengalami *damage* lebih kecil akan jadi pemenangnya. Kalau *life meter*-nya seimbang, diberi perpanjangan waktu 3 menit untuk melakukan *Sudden Death*. Keesokan harinya, Misaki bertemu kakak beradik **Kotarou** dan **Hatoko kobayashi** saat berangkat sekolah. Hatoko meminjamkan saputangannya pada Hikaru, lalu mereka berpisah. Ternyata Kotarou siswa SMP Eriol Gakuen juga, dan sekelas dengan Misaki di 1-D. Begitu tiba di depan kelas barunya, seorang gadis hiperaktif muncul dan langsung menghantam leher Kotarou ala *wrestling*. **Tamayo Kizaki**, cewek hiperaktif yang ternyata teman Kotarou sejak kecil itu langsung akrab dengan Misaki, walaupun Misakinya sempat keringat dingin melihat salam penyambutannya untuk Kotarou tadi. Tamayo adalah penggemar *Pro-wres*, Karate, judo, K1, kempo, *Cappoera*, *boxing*, jujitsu, atau pada dasarnya semua bela diri yang pernah diciptakan di dunia. Spesialisasinya sih gulat. Dan sejak masih TK, ia selalu menjadikan Kotarou sebagai tempat mempraktekkan atau melatih jurusnya *[kawaisouna Kotarou-chan...]*. Tamayo juga memberikan nama panggilan sayang, **'Misakichi'** untuk Misaki. Setelah pulang sekolah dan berpisah dari Kotarou dan Tamayo, Misaki bertemu lagi dengan Icchan. Dengan gayanya yang sok profesional, Icchan memeriksa Hikaru dan membuat Misaki nyaris kabur ketakutan. Icchan langsung membela diri dengan mengatakan

C LAYER







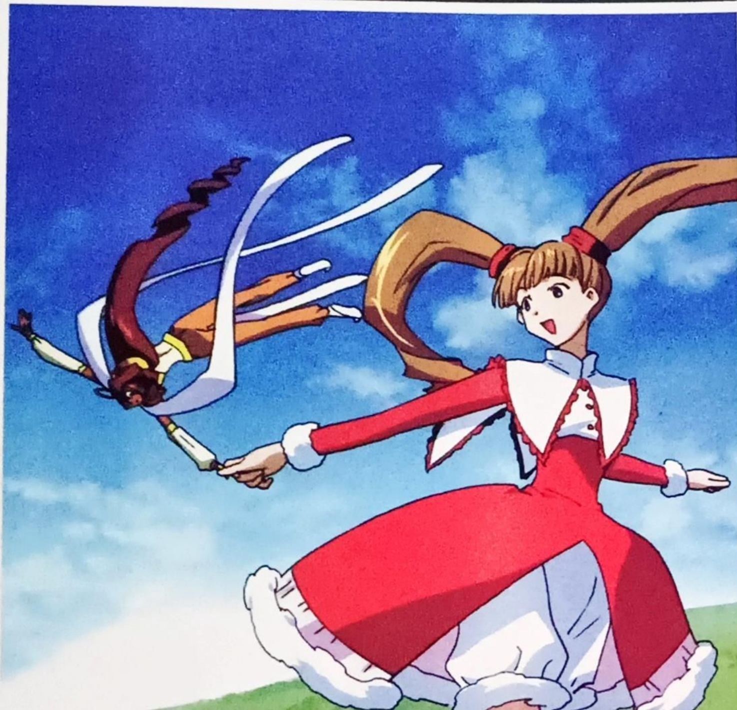
bahwa ia cuma mengecek Angel itu dengan sepenuh hati. Kesimpulannya, Hikaru adalah Angel tipe ringan yang mengandalkan kecepatan. Selain mengecek Hikaru, Icchan juga memberi Misaki hadiah baju untuk Angel yang masih telanjang itu. Ditemani Icchan yang menggoda para kucing setempat dengan *taiyaki* [kue berbentuk ikan], Misaki membuat baju untuk Hikaru. Dengan begini, Misaki siap memulai Angelic Layer yang sesungguhnya. Di Piffle Princess, tempat berlatih atau bertarung Angelic Layer, Icchan mendapat panggilan dari **Ogata Masaharu**, anak buahnya yang sering *dikerjain* olehnya. Ogata memohon supaya Icchan segera kembali untuk menghadiri rapat. Karena panggilan itu, Misaki yang harusnya cuma menyewa layer jadi keliru mengambil nomor untuk *battle*! Apa boleh buat. Tanpa sekalipun pengalaman masuk layer, apalagi bertarung, Misaki harus bertarung untuk pertama kalinya. Dengan penjelasan kilat dari Icchan, serta dukungan Kotarou dan Tamayo yang sedang mencari Hatoko, Misaki menang. Inilah debut Misaki di dunia Angelic Layer! Deus yang telah memenangkan pertandingan resmi berhak mendapat *Angel Card*. Icchan memerintahkan Ogata membuat satu untuk Misaki secepatnya agar Misaki bisa turun di kejuaran daerah. Padahal urusan *Angel Card* biasa makan waktu 2 minggu. Tapi Icchan tak peduli dan menyuruh Ogata menyelesaikannya dalam satu hari! Selama menunggu *Angel Card* selesai, Icchan menemui Misaki dan mengingatkan 'murid'nya itu supaya tidak terlena dengan kemenangannya kemarin. "*Sorewa magure mitaina monya.*" Itu cuma kebetulan, begitu katanya. Icchan kemudian mengajak Misaki ke Piffle Princess dan mengajarkan *Icchan Special Renshu Menu* atau *Icchan Special Training Menu*, yaitu latihan menari untuk Angel. Walaupun tidak mengerti, Misaki menurut dan mulai berlatih. Sebenarnya tujuan latihan dansa ini adalah melatih *timing* agar jurus yang digunakan dalam pertarungan bisa mengenai lawan dengan telak. Percuma saja latihan jurus kalau tidak bisa mengenai lawan, bukan? Selagi Misaki berlatih, Icchan diam-diam pergi mengambil *Angel Card* untuknya. Saat itu, seorang pemuda bernama **Oujirou Mihara** dengan Angel **Wizard** muncul dan meminta Misaki berlatih dengannya. Berkat Oujirou, Misaki berhasil menyelesaikan tariannya dengan sempurna. Setelah Oujirou permisi, beberapa anak SMU muncul dan menantang Misaki bertarung menggunakan cambuk listrik. Misaki yang masih hijau tidak tahu bahwa dalam Angelic Layer dilarang menggunakan cambuk listrik, dan terpaksa mati-matian menghindari serangan musuhnya. Disini hasil latihan dansa Misaki menunjukkan hasilnya. Misaki berhasil menang, dan dari Icchan yang telah kembali, ia mendapat hadiah Angel Card. Dengan begini, Misaki memenuhi syarat untuk ikut dalam babak penyisihan wilayah Kanto. Dalam pertandingan kesembilan babak penyisihan ini, untuk pertama kalinya Misaki melawan Hatoko yang punya reputasi cukup tinggi dalam dunia Angelic Layer. Diluar dugaan, walaupun masih *rookie*, Misaki berhasil menampilkan pertarungan yang sangat baik, bahkan membuat Hatoko jadi sangat bersemangat. Sayangnya pertarungan ini harus berakhir dengan kekalahan Hikaru di jurus *Rolling Thunder* milik **Suzuka**. Misaki yang jadi sangat sedih karena telah membuat Hikaru terluka menahan air matanya saat Hatoko menghampirinya dan memintanya berjanji supaya tidak kalah dengan orang selain dirinya. Baru di depan gurunya, ia bisa menumpahkan air matanya. Icchan mengatakan bahwa perasaan sedih dan kesal karena kalah itu adalah hal penting yang harus terus diingat supaya bisa menjadi lebih kuat. Selain menasehati Misaki, Icchan juga membantu memperbaiki Hikaru. Karena kalah satu kali, Misaki masih punya satu kesempatan lagi untuk bisa turun di pertandingan Kanto. Lawannya adalah sesama Rookie, **Maria Shimada** [seiyuu: Kazusa Murai] dengan Angel **Tsubaki**. Karena masih *shock* akibat kekalahannya dengan Suzuka, awalnya Misaki nyaris tak bisa bertarung. Janjinya dengan Hatokolah yang berhasil membuatnya pulih, dan bahkan lebih bersemangat menikmati pertarungannya. Hal yang sama terjadi juga dengan Maria yang selama ini tidak pernah terlihat bersenang-senang dengan Angelic Layer. Pertarungan antar kedua *rookie* ini kemudian diakhiri dengan kemenangan Misaki. Misaki pun melangkah ke Pertandingan Kanto. Kemenangan Misaki membuat ia dikagumi teman-teman sekelasnya. Tapi seperti biasa, kalau ada yang kagum, pasti ada yang cemburu. Seorang teman laki-laki Misaki yang bernama **Ryou Misaki** [seiyuu: Yamaguchi Kappei] menyangkal kalau kemenangan Misaki adalah karena kemampuannya dan cuma berkat keberuntungan semata. Belakangan ketahuan kalau Ryou sebenarnya juga turut dalam pertandingan penyisihan kemarin dan kalah di pertandingan

pertama. Tamayo meledek Ryou, dan berakibat Misaki harus bertarung 3 ronde dengan Deus laki-laki untuk pertama kalinya. Kenyataan pria lebih kuat dari wanita plus Angel milik Ryou yang tipenya kelas berat, yang bisa menghantam Hikaru yang kelas ringan keluar Layer dalam sekali hantam, membuat Misaki tidak bisa bertarung dengan kekuatan maksimal. Setelah pertandingan kedua berakhir, dengan skor sementara 1-1, Misaki izin ke kamar mandi untuk cuci muka. Disana ia bertemu seorang gadis yang memberi saran padanya untuk mengeluarkan semua kemampuannya tanpa memikirkan hal membosankan lainnya. Berkat saran itu, Misaki berhasil melawan Ryou dengan tenang di pertandingan ketiga, bahkan mengalahkannya! Waktu menonton TV, Misaki melihat gadis yang memberikan saran padanya tempo hari. Ternyata ia adalah , **Ringo Seto** [seiyuu: Ueda Kana], idola yang sedang sangat terkenal saat ini. Misaki langsung kaget setengah mati. Beberapa hari kemudian, pertandingan wilayah Kanto dibuka dengan pertarungan Misaki - Hikaru melawan Ringo Seto - **Ranga**. Misaki langsung minder melihat banyaknya fans Ringo. Apalagi Kotarou juga termasuk penggemar Ringo. Ranga memiliki jurus andalan yang disebut *Shi No Odori* atau *Dance of Death*. Jurus ini membuat Hikaru mendapat *damage* walaupun tidak tersentuh oleh Ranga sama sekali. Saat sedang kebingungan, Misaki mendengar Kotarou meneriakkan namanya. Semangatnya langsung timbul lagi, dan ia berhasil mengetahui rahasia *Shi No Odori* yang mengandalkan angin, lalu mengakhiri pertarungan dengan jurus andalan Suzuka, *Rolling Thunder*. Kemenangan ini membuat nama Misaki sebagai Deus mulai dikenal banyak orang. Tanpa sepengetahuan Misaki, seseorang yang sangat dirindukannya sebenarnya menonton pertarungannya dari jauh. Sambil menunggu pertarungan selanjutnya, Misaki makan siang bersama Kotarou dan Tamayo di taman. Disana, ia kembali bertemu Ringo yang kabur dari managernya. Kepolosan Misaki yang mengkhawatirkan Angel milik lawan, membuat Ringo tertarik untuk berteman dengannya. Sayangnya belum lama mereka bersenang-senang, Oujirou muncul dan mengingatkan Misaki bahwa pertarungan selanjutnya hampir dimulai. Disinilah untuk pertama kalinya Misaki mengetahui kalau Oujirou adalah Deus yang sangat terkenal, yang mendapat gelar ***Layer No Kikoushi*** atau *Layer Prince*. Melihat ada orang keren muncul dan sepertinya tertarik pada Misaki, Tamayo langsung meledek [sambil memiting >_<] Kotarou supaya bersiap-siap mendapat rival.

Lawan Misaki selanjutnya adalah 2 bersaudara **Madoka** [seiyuu: Kawakami Tomoko] dan **Arisu Fujisaki** [seiyuu: Chiba Chiemi] dengan Angel **Mao** yang mirip kucing. Pasangan adik-kakak ini cukup terkenal. Mereka bagi-bagi tugas, dimana Madoka sang kakak yang menguasai Kung Fu menjadi Deus, dan Arisu sang adik membuat Angel yang dipakai kakaknya. Sayangnya ketenaran itu tidak membuat mereka menjadi sportif dan mencintai Angelic Layer sepenuh hati. Sejak dikalahkan Suzuka di kejuaraan Nasional tahun lalu, Fujisaki bersaudara terobsesi untuk mengalahkan Angel milik Hatoko tersebut, dan mereka rela berbuat curang untuk itu. Dengan alasan ingin melihat Hikaru dari dekat, Arisu berhasil menempelkan semacam *jammer* di kepala Hikaru. Akibatnya, saat pertandingan berlangsung, gerakan Hikaru jadi mandeg. Icchan menyadari ada yang tidak beres dalam pertandingan dan berniat menghentikannya. Walaupun sudah bisa menebak ini ulah Fujisaki bersaudara, karena tak ada bukti, ia memutuskan untuk menghentikan pertandingan saja. Saat itu Oujirou, yang sebenarnya adalah adik kandung Icchan muncul. Setelah dapat izin dari kakaknya untuk membereskan masalah ini, ia menghampiri Arisu dan menghentikan kecurangan mereka. Madoka yang kaget karena rahasia kecurangan mereka ketahuan, menjadi panik dan sempat kehilangan konsentrasi. Tapi Misaki tidak memanfaatkan kelengahan Madoka dan malah bertanya apakah ia baik-baik saja. Sikap Misaki itulah yang kemudian membuat Madoka memutuskan melanjutkan pertandingan dengan serius dan jujur. Walaupun akhirnya Dewi Fortuna tersenyum pada Misaki, Madoka mendapat pelajaran yang berharga. Ia ingat betapa menyenangkannya Angelic Layer, dan berniat memulai lagi semuanya dari awal, yaitu mencoba membuat Angel sendiri. Ia juga menyarankan Arisu untuk berusaha bertarung langsung di Layer supaya kelak ia merasakan apa yang dirasakan kakaknya saat bertarung dengan Misaki. Dengan kemenangannya atas Madoka, Misaki berhak maju ke babak semi final. Dimana hanya tinggal ia dan 3 peserta yang tersisa. Ketiga orang itu adalah Hatoko, **Kaede Saitou**, dan **Sai Jounouchi**. Walaupun kelihatan seram karena selalu pasang tampang serius dan bertubuh tinggi, Sai ternyata cukup ramah pada Misaki. Ia juga yang memberi tahu Misaki bahwa Hikaru memiliki kelemahan. *"Akan sangat menyenangkan kalau kau berhasil memperbaiki kelemahan Hikaru sebelum kita bertanding nanti,"* katanya sambil tersenyum. Misaki terkejut mendengar Hikaru memiliki kelemahan. Pada saat yang sama, Icchan juga menyadari adanya kelemahan pada Hikaru, tapi ia tidak berniat memberi tahu Misaki apa kelemahan itu. Ia ingin Misaki menyadarinya sendiri, karena dengan begitu, Misaki akan menjadi lebih kuat. Adanya kelemahan pada Hikaru yang belum diketahui apa, membuat Misaki sering melamun. Hal ini tidak luput dari perhatian Kotarou. Mula-mula Misaki menduga ukuran tubuh Hikaru yang kecil adalah kelemahan yang dimaksud Sai, tapi mengingat Angel Putih yang dilihatnya di depan stasiun juga bertubuh kecil namun mampu mengalahkan lawan yang lebih besar, ia sadar bukan itu yang dimaksud. Kotarou yang khawatir melihat Misaki tidak bersemangat memutuskan menanyakan pada orangnya langsung dan akhirnya paham kenapa Misaki begitu *down*. Ia kemudian menawarkan diri mendemonstrasikan karatenya. Siapa tahu bisa jadi petunjuk untuk mengetahui kelemahan Hikaru. Misaki menyetujuinya dengan girang. Ia dan Kotarou berjanji untuk bertemu lagi di taman hari minggu berikutnya. Setelah melihat demonstrasi karate Kotarou, Misaki mendapat pelajaran baru, yaitu menyerang dengan gerakan seminim mungkin, dan orang yang bertubuh kecil punya cara sendiri untuk bertarung. Kencan



Ringo Seto - Ranga



dalam *dojo* ini berakhir dengan munculnya Tamayo yang langsung melancarkan jurus 'Kubigari' ke leher Kotarou karena kencan tanpa lapor padanya. Melihat kehebatan jurus yang masuk dalam 48 jurus rahasia Tamayo ini, Misaki mendapat ilham untuk jurus baru. Kotarou yang malang terpaksa jadi sansak lagi deh ^ ^; Pertandingan semi final untuk wilayah Kanto yang cuma menyisakan 4 orang pun tiba juga. Susunan pertandingannya adalah Misaki - Hikaru melawan Kaede - **Branchir**, dan Hatoko - Suzuka melawan Sai - **Shirahime**. Di pagi hari sebelum semi final, Shouko memberitahu Misaki bahwa Shuuko kemungkinan akan datang. Misaki yang ingin bertemu ibunya sangat kecewa ketika akhirnya Shuuko tidak bisa datang karena kondisinya kurang sehat. Akibatnya, ia tidak terlalu memperhatikan *battle*-nya dengan Branchir milik Kaede. Padahal Kaede yang selalu tersenyum manis dan Branchir yang tampak lemah lembut itu menyimpan sesuatu yang disebut *Hyper Mode*, yang sama sekali bukan hal menyenangkan untuk Angel lawannya. Bisakah Misaki melalui pertarungan ini dengan hati gamang karena tidak jadi bertemu ibunya? Bagaimana ia mengatasi *Hyper Mode* yang merupakan *event* langka untuk kejuaraan daerah? Ada apakah di masa lalu Sai yang mendapat julukan *Ice Machine*? Bisakah Hatoko memenuhi janjinya dengan Misaki? Apa kelemahan Hikaru yang sebenarnya? Bisakah Misaki memperbaiki kelemahan itu? Kenapa Shuuko tidak mau menemui Misaki? Dan yang paling penting, bisakah Ibu-anak yang lama berpisah ini bertemu lagi? Sederetan pertanyaan itu bakal terjawab kalau kamu mengikuti kisahnya sendiri, baik lewat VCD anime atau manganya.

MUSIC

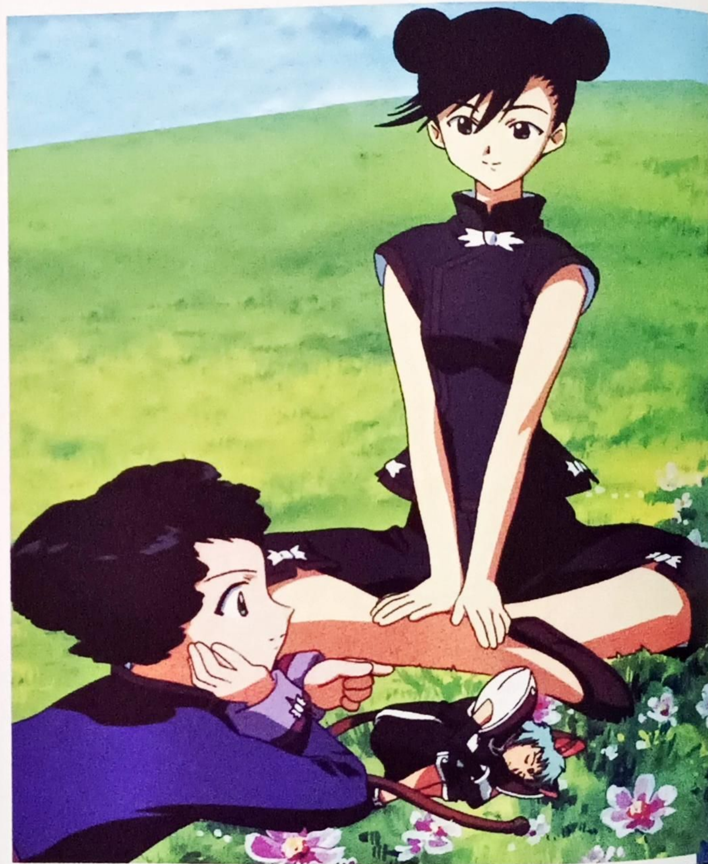
OPnya yang berjudul ***Be My Angel*** dinyanyikan oleh **Atsuko Enomoto**, seiyuu Misakichi sendiri. Lagu ini sangat menggambarkan karakteristik Misaki yang selalu bersemangat. Sedangkan endingnya yang pertama berjudul ***The Starry Sky***, dinyanyikan oleh **HAL**. Ending keduanya berjudul ***Ame Agari***, dinyanyikan oleh **Moeco Matsushita**.

THE MANGA

Manga Angelic Layer pertama kali muncul di majalah bulanan Kadokawa Shonen A, bulan Januari 1999. Manga ini mendapat sambutan yang cukup baik di kalangan pembaca Shonen A yang rata-rata laki-laki. *Artwork*-nya yang sangat berbeda dengan ciri Clamp selama Ini mungkin sempat mengecewakan para otaku disini. Maklum saja, kan belum tentu para cowok senang disuguhi cerita *battle* dengan gambar yang sangat ke'cewek'an seperti yang kita lihat dalam Card Captor Sakura atau X.

Sempat pula diadakan kontes *My Angel Desain Contest* yang mendapat sambutan luar biasa dari kalangan fans. Hasilnya bisa kita lihat di episode 10 [Angel Yusari dan Angel Eadule]. Dengan gaya gambar yang sangat berbeda, *chibi* mode baru yang tangan kakinya seperti gurita dan cerita yang unik, Clamp kembali berjaya di negeri Sakura sana. Cerita dalam manga secara garis besar hampir sama dengan animenya. Berikut ini adalah perbedaan-perbedaan dengan versi anime, berserta beberapa 'kebetulan' yang disisipkan Clamp dalam manganya.

1. *Image* yang dibayangkan Misaki saat



Madoka - Arisu Fujisaki dan Mao









membuat Angel adalah tokoh utama manga yang belum lama ini dibacanya. Kecil seperti dirinya, tapi selalu bersemangat dan kuat. Tebak manga apa yang dimaksud.

2. Sekolah Misaki adalah *Eriol Gakuen*, dan kantin sekolahnya bernama *Duklyon*.
3. Tidak ada Icchan Special Renshuu Menu dalam manga. Icchan cuma mengajak Misaki ke *Training Center* untuk berlatih dan membiasakan diri menggerakkan Angel di layer. Setelah latihan 2 jam diiringi BGM lagu *Catch You Catch Me*-nya CCS yang dinyanyikan Icchan, Misaki langsung terjun ke pertarungan pertamanya.
4. Misaki mendapat Angel Card dengan cara 'wajar' [dikirimkan setelah pertandingan pertamanya].
5. Kotarou memanggil Misaki dengan 'Misakichi' tiap saat, sedangkan di anime hanya kadang-kadang saja.
6. Lawan Misaki di pertandingan pertama babak penyisihan daerah adalah Suzuka, lalu selanjutnya Ringo.
7. Pertemuan pertama Misaki dengan Oujirou adalah babak penyisihan wilayah Kanto ini. Oujirou memungutkan Angel Card Misaki yang jatuh dan membisikkan warna celana dalam Misaki ^^; Saat ini Misaki belum tahu kalau Oujirou adalah seorang Deus juga.
8. Saat Hikaru dicurangi dalam *battle* dengan Mao, Oujirou langsung menghampiri Arisu untuk menghentikan kecurangan kakak beradik itu, tanpa minta izin Icchan terlebih dahulu.
9. Di sela-sela pertandingan, Misaki melihat sosok belakang seorang wanita yang sepertinya ia kenali. Siapakah wanita ini? Shuuko-kah? Mungkin juga.





10. Sebelum diberi tahu Sai, Icchan sudah terlebih dulu memberitahu Misaki bahwa Hikaru memiliki kelemahan.
11. Tidak ada selang waktu berhari-hari dalam babak penyisihan seperti dalam anime.
12. Dalam *battle* ke-11, lagu yang disenandungkan Misaki saat bersih-bersih adalah ***Hikari To Kage O Dakishimeta mama*** [OP Magic Knight Rayerath session 2]. Sedangkan dalam *battle* ke-19, Misaki memasak sambil menyanyikan lagu ***Peony Pink*** [Clamp Gakuen Tanteidan].
13. Misaki belum tahu keberadaan Shuuko saat *battle* dengan Branchir, dan hanya direpotkan oleh *Hyper Mode*-nya saja.
14. Masa lalu Sai yang dijuluki *Ice Machine* tidak diungkapkan dalam manga. Mungkin memang tidak ada.
15. Ogata tidak dapat hukuman aneh-aneh melulu, tapi sering disuruh membeli makanan atau barang aneh-aneh dalam jangka waktu tertentu. Kalau lewat dari waktunya, ancaman Icchan ada 2: "*Shi ne!*" atau "*Korosu zo!*". Singkatnya, baik di anime maupun manga, Ogata selalu apes.

Saat ini Angelic layer telah terbit sebanyak 4 *tankoubon* dan belum jelas kapan berakhirnya. Di majalah Shonen A sendiri sudah memasuki Battle 25th yang mengetengahkan pertarungan Misaki di babak final Turnamen nasional.





THE CHARAS

Ulasannya kita bagi menjadi 2, yaitu karakter manusia dan angel.

Human

Suzuhara Misaki
Umur : 12 tahun
Lahir : 25 Apr
Gol darah : A



Misaki dibesarkan oleh kakek-neneknya di Wakayama sejak kecil. Ayahnya sudah tidak ada, dan ibunya bekerja di Tokyo. Misaki tidak pernah bertemu lagi dengannya semenjak TK. Gadis polos yang kadang kelewat naif ini memiliki tubuh yang kecil untuk anak seusianya, dan memiliki *complex* karenanya. Ia memulai Angelic Layer setelah melihat pertarungan sebuah Angel putih yang walaupun kecil mampu mengalahkan lawan yang lebih besar. Sebagai pendatang baru, bakat dan semangatnya sangat tinggi. Sekuat apapun lawannya, ia tidak pernah menyerah sampai akhir dan percaya pada diri Angelnya sendiri. Karena kemampuannya ini ia mendapat julukan *Kiseki No Rookie* atau *Miracle Rookie*. Walaupun lemah di olahraga, Misaki bisa diandalkan dalam masalah rumah tangga seperti memasak, menjahit dan sebagainya. Calon istri yang baik, begitulah kata Shouko. Mudah terkejut, dan pemalu bila berhadapan dengan cowok adalah ciri khasnya selain teriakan *"Na~!"* yang biasa terdengar bila ia kaget atau panik.
Seiyuu : Atsuko Enomoto
Peran lain: Kurumi [Kotetsu Tenshi Kurumi], Yukino Miyazawa [Kare Kano].

Icchan [Mihara Ichirou]
Umur : 32 tahun
Lahir : 12 Jan
Gol darah : AB



Orang aneh dengan jas putih dan kacamata ala ilmuwan sinting yang bicara dengan logat Osaka ini adalah pencipta Angelic Layer. Ia telah mengamati Misaki sejak anak itu tiba di Tokyo, dan mengajarkan segala macam tentang Angelic Layer padanya. Gayanya yang rada hentai [abnormal, maniak] membuat orang sering serem dengannya, walaupun sebenarnya ia orang baik. Anak buahnya pun rata-rata segan padanya. Kenapa ia sangat memperhatikan Misaki sebagai murid, itu masih misterius. Ia memiliki hubungan dengan Suzuhara Shuuko, ibu Misaki. Hobi cowok berlidah kucing [nggak tahan makanan panas] ini adalah mengejutkan orang dengan cara muncul dari tempat yang tak terduga sambil berseru "Icchan nyoroyo~". Ia juga gemar mengerjai anak buahnya yang bernama Ogata.
Seiyuu : Onosaka Masaya
Peran lainnya : Vash [Trigun], Dark Moussy [DNAngel Drama CD], Kerberos [CCS], Edward Fokker [Power Stone].

Asami Shouko
Umur : 29 tahun [28 tahun di manga]
Lahir : 12 Jun
Gol darah : A



Wanita cantik ini adalah adik ibu Misaki. Misaki tinggal bersamanya setelah pindah ke Tokyo. Dia selalu ngomel kalau dipanggil 'Obasan' [bibi] oleh Misaki dan ngotot dipanggil Shouko-san saja. Pekerjaannya sehari-harinya adalah penyiar TV. Shouko-san yang paling payah kalau disuruh bangun pagi ini, paling suka dengan masakan Misaki. Ia menyayangi keponakannya itu dan tidak mengerti kenapa kakaknya tidak mau bertemu dengannya. Sebagai penyiar TV, ia sering meliput pertandingan Angelic Layer dan selalu mendukung Misaki.
Seiyuu : Kotono Mitsuishi
Peran lain : Mireille Bouquet [Noir], Misato Katsuragi [NGE], Kusanagi Orie [Gear Senshi Dendoh]

Kobayashi Kotarou
Umur : 12 tahun
Lahir : 4 Sep
Gol darah : A



Cowok *cute* ini adalah teman sekelas Misaki. Orangnya serius dan ramah. Ia termasuk teman baik Misaki yang selalu menonton dan memberi dukungan tiap kali Misaki bertanding atau butuh nasihat. Ia punya seorang adik bernama Hatoko yang juga berkecimpung di dunia Angelic Layer. Kotarou sering sebal dengan adiknya karena selalu memanggilnya tanpa sebutan kakak. Keluarganya memiliki *dojo* karate, dan Kotarou sendiripun sebenarnya cukup jago dalam bela diri satu ini. Tapi entah kenapa selalu KO tiap kali dihajar teman masa kecilnya, Tamayo. Ia sepertinya menyukai Misaki, tapi tiap kali ada gelagat ke arah sana, Tamayo sudah memitingnya habis-habisan dan mengultimatum kalau ingin pacaran dengan Misaki harus bisa mengalahkannya dulu.
Seiyuu : Jun Fukuyama
Peran lain : Kamui Akira [Trizenon], Keith [Turn A Gundam].

Kizaki Tamayo
Umur : 12 tahun
Lahir : 17 Mar
Gol darah : O



Teman sekelas Misaki. Sama seperti Kotarou, dia juga teman akrab Misaki yang selalu mendukung temannya itu. Dialah yang memberikan *nick name* 'Misakichi'. Kadang-kadang bahkan menyebut Hikaru dengan Hikaruchi. Walaupun sering sembarangan dan seenaknya, Tamayo adalah anak baik dan selalu membela Misaki yang kadang diremehkan orang lain. Anak ceria ini cukup sukses dalam pelajaran maupun olahraga, tapi yang paling disenanginya adalah bela diri gulat, dan mempraktekkannya pada Kotarou. Hobi yang bikin sengsara Koutaro ini sering membantu Misaki dalam penemuan jurus-jurus baru.
Seiyuu : Yukino Satsuki
Peran lain : Kagome Higurashi [Inuyasha], Otohime Mutsumi [Love Hina], Sylia Stingray [Bubblegum Crisis 2040]

Kobayashi Hatoko
Umur : 5 tahun
Lahir : 7 Des
Gol darah : A



Adik Kotarou yang selalu memanggil kakaknya dengan 'Kotarou' saja. Walaupun masih TK, gaya bicara maupun sikapnya sangat dewasa. Ia adalah Deus yang sangat terkenal karena sudah beberapa kali menjuarai turnamen resmi dan mendapat julukan 'Joushou No Megami'. Sampai dapat surat dari fans dan diwawancara oleh TV segala. Ia juga akrab dengan Misaki dan menganggap Misaki sebagai rivalnya. Ia adalah orang yang pertama mengalahkan Misaki. *"Dalam Angelic Layer umur maupun tinggi badan tak ada hubungannya. Deus bisa bertarung dengan bebas tanpa memikirkan itu semua."* Itulah kata-katanya pada Misaki saat mereka berjanji untuk bertemu lagi di atas layer.
Seiyuu : Shiratori Yuri
Peran lain : Mokona [Rayearth], Arisu Sakaguchi [PSME], Mei Narusegawa [Love Hina]

Jounouchi Sai
Umur : 17 tahun
Lahir : 15 Feb
Gol darah : A



Cewek *cool* ini adalah Deus yang terkenal dengan sebutan 'Ice Machine'. Sorot matanya tajam, dan ia tidak banyak bicara kecuali pada Kaede, sahabatnya. Sepertinya memiliki rahasia di masa lalunya. Walaupun cewek, kebanyakan fansnya adalah sesama cewek. Ia adalah orang yang memperingatkan Misaki ada kelemahan pada Hikaru.
Seiyuu : Houko Kuwashima
Peran lain : Yuumura Kirika [Noir], Sango [Inuyasha], Hattie [Argento Soma]

Saitou Kaede
Umur : 16 tahun
Lahir : 14 Okt
Gol darah : O



Cewek berkacamata ini selalu tersenyum, sehingga mendapat julukan *Healing Smile*. Walaupun sifatnya bertolak belakang dengan Sai, mereka berdua adalah teman baik sejak SMP. Sama sepeti Sai, ia pun memiliki banyak fans yang selalu histeris setiap ia tersenyum.
Seiyuu : Kawasumi Ayako
Peran lain : Ruriko Ikusawa [Gate Keepeers], Chikage [Sister Princess]

Mihara Oujirou
Umur : 17 tahun
Lahir : 20 Okt
Gol darah : O



Deus terkenal dari Kansai yang dijuluki *Layer No Kikoushi* [Prince Of Layer]. Ia adalah adik kandung Icchan, dan konon dia sama mesumnya dengan sang kakak. Tapi biarpun begitu, penggemarnya banyak lho. Ia juga berhubungan dengan Shuuko dan sepertinya tertarik pada Misaki. Rival buat Kotarou, nih.
Seiyuu : Hoshi Souichirou
Peran lain : Aiba Yuuki [Mugen No Ryvius], Keel Zeibel [Tales Of Eternia], Ryu Soma [Argent Soma]

Suzuhara Shuuko



Ibu kandung Misaki. Terpisah sejak Misaki TK, dan pergi ke Tokyo untuk bekerja. Misaki belum tahu, bahwa sesungguhnya iapun seorang Deus tangguh yang telah memenangkan pertarungan resmi sebanyak 97 kali berturut-turut dan mendapat gelar Champion. Bahkan Oujirou pun belum pernah berhasil menang darinya. Ia selalu mengamati pertarungan Misaki dari jauh. Karena suatu alasan, ia menolak untuk bertemu Misaki saat ini. Kondisi tubuhnya tidak terlalu baik karena ia terlalu memaksakan diri dalam pekerjaannya sebagai pengetes Angelic Layer di Piffle Princess Company, yang dilakukannya demi Misaki.
Seiyuu : Kikuko Inoue
Peran lain : Belldandy [Aa Megami Sama], Kasumi Tendou [Ranma ½], Melissa [Maho Kishi Riui]

Ogata Masaharu
Lahir : 27 Agt
Gol darah : O



Anak buah Icchan yang tiap melakukan kesalahan selalu kena hukuman aneh bin unik. Di tiap episode pasti ada saja hukuman baru buatnya. Walaupun *dikerjain* melulu, sebenarnya ia sangat mengagumi

kejeniusan Icchan.
Seiyuu : Tomokazu Seki
Peran lain : Otoko Maze [Maze Bakunetsu Jikuu], Ken Hidaka [Weiss], Touya Kinomoto [CCS]

Angels

Hikaru



Angel milik Misaki yang bertipe kelas ringan dan mengandalkan kecepatan. Dengan rambut dan baju merahnya, ia tampak seperti salah satu tokoh karya Clamp yang sudah kita kenal. Bagi Misaki, Hikaru bukan hanya sekedar angel yang hanya hidup di layer, tapi partner yang sangat penting.

Suzuka



Angel yang penampilannya seperti Kunoichi atau ninja cewek ini adalah Angel milik Hatoko. Tipenya sama dengan Hikaru, dan mendapat julukan *Kousouku No Suzuka* [Suzuka The Light Speed]. Memiliki jurus andalan yang disebut *Rolling Thunder*.

Branchir



Arti namanya adalah 'putih', sesuai warna bajunya. Angel milik Kaede ini selalu mempertunjukkan pertarungan yang indah dengan gerakannya yang ringan sehingga lawan tak bisa menyentuhnya. Bila ia mendapat *damage* lebih dari 50 persen, ia akan berubah ke *Hyper Mode* dimana kecepatan dan kekuatannya meningkat jauh. *Hyper Mode* Ini termasuk kejadian langka di babak penyisihan daerah.

Shirahime



Sekali lihat saja sudah terlihat siapa Deus Angel bergaya *geisha* ini. Shirahime adalah Angel kelas berat dengan kemampuan *guard* yang sangat kuat. Gaya bertarungnya sesuai dengan kepribadian Sai. Dingin dan tak perlu banyak gerak untuk menjatuhkan lawan.

Wizard



Angel berbentuk cowok milik Oujirou. Tidak banyak data tentang kemampuan Wizard yang sesungguhnya, karena selama ini Oujirou selalu menang mudah atas lawannya [kecuali Shuuko]. Tapi sepertinya ia juga termasuk kelas ringan, dan memiliki pertahanan yang sama kuatnya dengan Shirahime.

Atena



Angel terkuat yang selama ini belum terkalahkan. Angel putih yang wajahnya belum pernah kelihatan ini adalah Angel milik Shuuko, ibu Misaki. Semua orang yang berkecimpung di Angelic Layer pasti tahu tentang Angel yang memakai nama dewi Yunani ini. Angel ini adalah idola Misaki. Sama seperti putrinya, Shuuko juga menganggap Atena miliknya bukan cuma sekedar mainan.

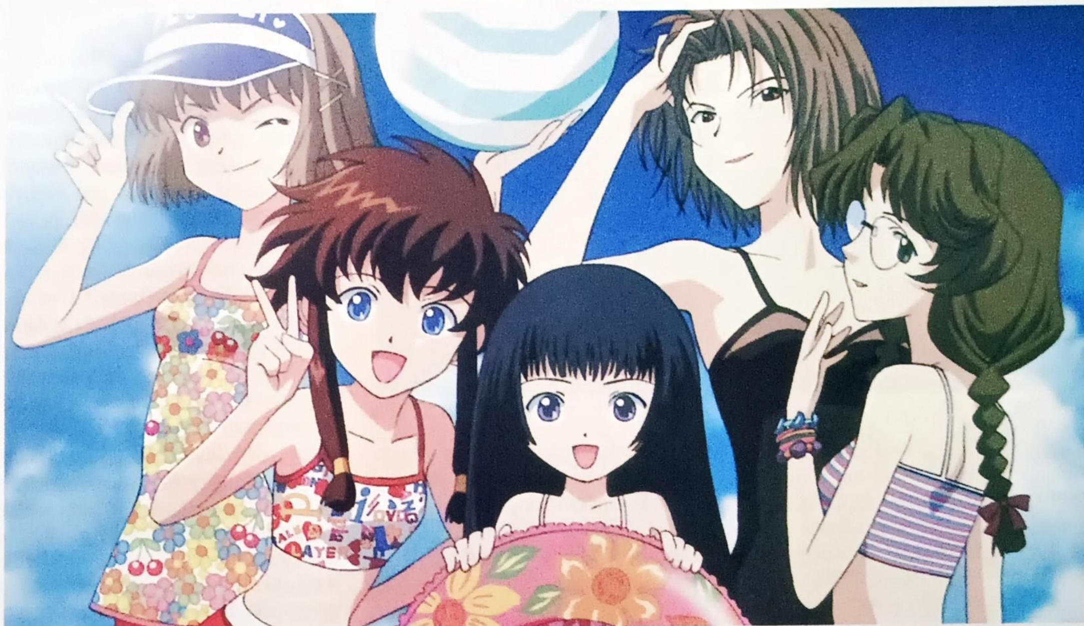
Tatakai No Hate...

Apa yang bisa kita dapat dari anime ini? Bukan cuma pekelahian belaka, kan? Kita bisa lihat bahwa tak selamanya orang yang dipandang sebelah mata itu tak ada apa-apanya. Contoh paling baik adalah Misaki dan Hatoko. Walaupun kecil, mereka berhasil membuktikan ketangguhannya dalam Angelic Layer yang tidak mementingkan ukuran tubuh atau umur seseorang. Selain itu, kita bisa melihat betapa seorang ibu selalu ingin melakukan yang terbaik demi anaknya, walaupun itu berarti membuat dirinya sendiri menderita melalui kelakuan Shuuko.

Dalam tiap permainan selalu ada peraturan. Kita harus berlaku sportif baik dalam permainan maupun hal-hal lainnya. Kalau kita berlaku curang, walaupun tidak ketahuan, apakah benar hasil yang kita dapat itu memuaskan? Itu terpulang pada diri kita sendiri. Yang jelas, kenikmatan saat melakukan permainan itu pasti akan berkurang karena kita terlalu sibuk menutupi kecurangan kita.

Oke! Cukup deh filsafatnya. Ingin anime penuh *battle* yang tidak sadis dan banyak unsur komedi plus dramanya? Angelic Layer adalah pilihan baik. *Kakugo wa ii?* Angelic....FIGHT!!!!

Reviewed by **Noir Ciel**. *With special thanks to Aoi Ayanami, Kuroi Misa-san, BK aneki, and every one who always support me.*





AMAK

Amakusa 1637 dibuat oleh **Akaishi Michiyo**. Apakah nama ini terdengar familiar untuk kamu? Akaishi-sensei adalah pengarang dari beberapa serial manga yang terkenal di Indonesia seperti **Aruto no A** [Alto], **Hime 100%** [Super Girl], **Ten mo Yori, Hoshi mo Yori** [Setinggi Langit dan Bintang] dan masih banyak lagi. Saat ini, Akaishi-sensei baru saja menyelesaikan 1 lagi serial manga-nya, **Silent Eye**, yang berakhir di nomor 7.

Pada saat yang bersamaan Akaishi-sensei juga sibuk dengan serial manga terbarunya, *Amakusa 1637*, yang baru beredar volume 1-nya. Seperti kebanyakan serial manga-nya yang lain, *Amakusa* juga diwarnai dengan sejarah Jepang dan berbagai hal mistik yang membuat jalan ceritanya menjadi seru dan tak terduga. Volume 1 dari *Amakusa 1637* ini diedarkan pada 20 April 2001 yang baru lalu.

Hal pertama yang harus kamu ketahui adalah siapa **Amakusa Shirou** itu. Ia adalah pemimpin pasukan Kristen paling terkenal di Jepang. Amakusa selalu dikejar-kejar oleh kekaisaran karena aktivitas penyebaran agamanya. Masih ingat salah satu kisah dalam Kenshin yang menampilkan dirinya?

Cerita manga ini dimulai di **Kobe** pada 17 Januari 1995. Tokoh utama *Amakusa 1637* adalah seorang gadis bernama **Hayumi Natsuki**. Natsuki adalah seorang gadis yang tegar, kuat, jago kendo dan *cool* sekali. Cewek ini sedang latihan kendo bersama sahabat cowoknya, **Miyamoto Masaki**. Tetapi ketika mereka belum selesai latihan, Natsuki merasakan ada yang aneh di sekitar mereka dan tiba-tiba terjadi gempa yang dahsyat. Dojo tempat mereka latihan itu runtuh. Miyamoto spontan melindungi Natsuki dengan tubuhnya sehingga ia mengalami luka berat.

Setting berganti kepada 4 Oktober 2000. Natsuki dan Miyamoto telah resmi pacaran sekarang. Dan mereka juga memiliki 4 sahabat lain di geng mereka, yaitu: **Yatsuka Naozumi**, **Kasugano Eri**, **Horie Eiji** dan **Akishima Seika**. Ciri khas mereka, keenamnya memakai *handphone* yang digantungkan di sekeliling leher mereka, dengan *strap* yang menampilkan nama mereka masing-masing. Mereka semua adalah siswa di SMU **St. Fransisco II**.

Saat itu, keenamnya sedang bepergian dengan kapal pesiar. Natsuki dan Miyamoto hanya berdua di dek karena yang lain sedang sibuk dengan urusan mereka sendiri-sendiri. Natsuki yang sedang memandangi langit tiba-tiba menyadari betapa merahnya langit tersebut. Lalu Miyamoto dan Natsuki yang sedang akan berciuman dikejutkan oleh gempa yang tiba-tiba terjadi. Ombak yang sangat kencang pun menghantam kapal pesiar tersebut. Miyamoto menggapai tangan Natsuki, tapi kemudian Natsuki kehilangan kesadaran.

Ketika ia sadar lagi, Natsuki telah berada di pinggir pantai dengan barang-barangnya berserakan di sekitarnya. Gadis ini terkejut sekali karena ia sendirian dan ia tidak bisa menemukan jejak teman-temannya yang lain, bahkan Miyamoto. Lebih lagi, *handphone*-nya juga tidak bisa digunakan. Natsuki mengganti rok seragam sekolahnya dengan *hakama* yang biasa ia gunakan untuk berlatih kendo. Tiba-tiba ia dikejutkan oleh jeritan seorang gadis yang sedang dikejar-kejar 2 pria. Gadis itu spontan melihat sosok Natsuki sebagai seorang penolong dan ia berlindung di balik Natsuki. Walaupun tidak mengerti apa yang sedang terjadi, akhirnya Natsuki menggunakan obor dan pedang yang ia rampas dari salah satu pria itu untuk melukai dan mengusir keduanya.

Natsuki bertanya kepada si gadis tentang waktu saat itu, dan setelah berpikir keras, terungkap bahwa itu adalah tahun 1637. Natsuki langsung *stress* ketika mengetahui bahwa ia telah jatuh dalam *time slip*. Gadis yang bernama Kinu itu akhirnya mengajak Natsuki ke desanya. Penampilan Natsuki menyebabkan orang desa tersebut menyangka bahwa ia adalah seorang malaikat. Natsuki menyangkalnya dan mengatakan bahwa ia hanyalah seorang siswa di sekolah Katolik St. Fransisco II. Pernyataannya ini malahan membuatnya mendapat panggilan baru, Fransisco.

Secara tiba-tiba, *handphone* yang tergantung di lehernya itu berbunyi! Natsuki pun kaget dan semakin kaget lagi mendengar suara Eri di ujung sana. Eri memberi tahu di mana ia berada pada saat itu, dan Natsuki pergi untuk menemuinya. Setelah mereka berdua bertemu lagi, mereka menyadari bahwa orang-orang desa itu menganggap Natsuki sebagai Amakusa Shirou, pemimpin pergerakan Kristen paling terkenal sepanjang sejarah Jepang.

Natsuki bermimpi tentang Miyamoto dan ia bangun dengan sedih. Ia berdoa supaya Miyamoto baik-baik saja. Ia keluar dari kamarnya dan tidak sengaja mendengar pemilik rumah tempat ia tinggal sedang membicarakan 'benda aneh' yang digunakan Natsuki untuk berbicara [*handphone* lho!]. Natsuki masuk ke ruangan itu dan kaget melihat begitu banyak orang desa di sana sedang menanti kehadirannya. Mereka membicarakan betapa hebatnya Amakusa Shirou dan Natsuki makin *stress* mendengarnya.

Eri dan Natsuki mengingat-ingat saat mereka berdua pertama bertemu. Dulu Eri adalah gadis yang sangat pendiam dan pemalu, tetapi Natsuki dengan cuek mengajaknya berteman, dan bahkan memperkenalkannya kepada Miyamoto dan yang lainnya. Eri pun perlahan-lahan mulai berubah dan ia sangat menyayangi Natsuki karena usahanya yang tidak kenal lelah dalam menjadi sahabatnya.

Desa tempat mereka diserang oleh seorang pemburu orang Kristen dan pasukannya. Orang tersebut dijuluki *Ootaka no Waka* [*Falcon Youth*] dan Natsuki langsung maju untuk menghadapinya. Tapi si pemuda tiba-tiba menyambar Natsuki naik ke atas kudanya dan membawanya pergi. Ia mencium Natsuki, dan gadis ini langsung menampar pipinya sebagai balasan. Karena kekuatan tamparan tersebut, sebuah benda yang tadinya disembunyikan di balik bajunya menjadi terlihat. Benda itu adalah sebuah *handphone* yang digantungkan pada *strap* di sekeliling leher si pemuda. Dan pada *strap* itu terlihat sebuah nama: Yatsuka.

Identitas *Ootaka no Waka* yang sebenarnya adalah Yatsuka! Natsuki tidak mengerti kenapa Yatsuka menjadi pimpinan pasukan kejam seperti itu. Tapi Yatsuka tidak mau menjelaskan dan pergi begitu saja meninggalkan Natsuki. Sekembalinya ke desa, beberapa anak kecil mendatangi Natsuki dan menyerahkan sebuah dasi seragam St. Fransisco II. Di balik dasi itu tertulis nama Eiji.

Anak-anak kecil itu meminta Natsuki menceritakan seperti apakah surga itu sebenarnya. Gadis ini menggambarkan suasana Natal di kotanya, dan ia menjadi sangat sedih mengingat kota dan orang-orang yang ia tinggalkan. Untuk pertama kalinya, Natsuki pun menangis.

Malamnya, desa mereka diserang lagi. Bahkan kali ini, pasukan *Ootaka no Waka*

KUSA 1637









menggunakan panah api yang membuat rumah-rumah di desa terbakar. Ada seorang anak kecil yang terperangkap di dalam rumah, dan Natsuki memutuskan untuk menolongnya. Ia menggunakan *survival kit* yang terdapat dalam barang-barang miliknya, dan senter, untuk berlari ke dalam rumah yang terbakar itu. Setelah Natsuki dan anak itu keluar, Eri yang mengarahkan sinar senter ke arah Natsuki menyebabkan timbulnya bayangan yang memiliki *halo* [lingkaran cahaya] di belakang Natsuki. Orang-orang desa pun semakin yakin kalau Natsuki adalah seorang malaikat. Apalagi ia dapat menyelamatkan anak tersebut tanpa terluka sedikitpun!

Cerita beralih ke seorang pemuda dengan bekas luka berbentuk X di punggungnya, bekas luka yang sama dengan yang dimiliki Miyamoto gara-gara melindungi Natsuki dulu. Pemuda itu dipanggil dengan nama Miyamoto Musashi. Ternyata benar, ia adalah Miyamoto Masaki, pacar Natsuki, yang kehilangan ingatan ketika ia terdampar di pantai. Yang ia ingat hanyalah nama keluarganya, Miyamoto. Karena ia jago pedang, maka orang yang menemukannya pun memberinya nama Musashi dan mengangkatnya menjadi pimpinan militer daerah tempat ia ditemukan tersebut.

Miyamoto terus dibayang-bayangi ingatan tentang seorang gadis yang tidak bisa ia ingat namanya. Gadis penolongnya, Otsuu, yang sangat mencintainya, kuatir kalau Miyamoto akan pergi begitu ia ingat siapa dirinya. Maka ia berusaha untuk menghalangi kembalinya ingatan Miyamoto.

Natsuki dan Eri pergi untuk mencari teman-teman mereka yang lain. Sepanjang perjalanan mereka, anggapan orang-orang bahwa Natsuki adalah malaikat makin kuat, karena gadis ini sering terlihat seperti melakukan hal-hal yang ajaib. Contohnya seperti berjalan di atas air [padahal Natsuki menggunakan semacam pelampung].

Di pelabuhan, mereka bertemu dengan Seika yang ditolong oleh sebuah kapal asing. Seorang pria asing, Jan, menantang Natsuki bertarung menggunakan pedang karena ia cemburu melihat perhatian Seika terhadap Natsuki. Natsuki dengan mudah mengalahkannya [dan makin membuat semua orang yakin bahwa ia adalah Amakusa Shirou].

Ketika Natsuki dan Eri melanjutkan perjalanan untuk mencari Eiji, mereka dihalangi oleh segerombolan pria. Belum sempat Natsuki mencabut pedangnya, datang seorang pria bercaping dari arah yang berlawanan. Tanpa banyak bicara, pria misterius itu mulai menghabisi gerombolan perampok tersebut. Natsuki dengan sigap juga mengayunkan pedangnya.

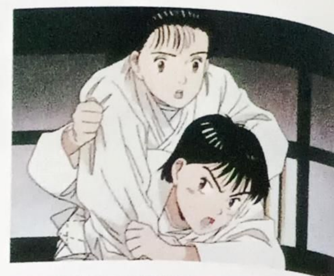
Dengan mudah mereka mengalahkan semua perampok tersebut. Tinggallah Natsuki dan pria tersebut, saling berhadapan. Natsuki merasa sangat mengenal gaya pria itu dalam bertarung. "Benarkah? Miyamoto? Engkaukah itu?" ...dan cerita pun bersambung ke buku kedua.

Kalau kamu menyukai karakter cewek buatan Akaishi-sensei seperti **Hime** dalam Hime 100%, **You** dalam **Naisho no Half Moon** atau **Mio** dalam *Ten mo Yori, Hoshi mo Yori*, maka kamu pasti akan menyukai Natsuki. Akaishi-sensei memang sangat ahli membuat karakter cewek yang tegar dan *cool*!

Amakusa 1637 diterbitkan oleh penerbit **Flower Comics**, dan juga diserialisasikan dalam majalah **Petit Flower**. Volume keduanya akan beredar pada tanggal 29 November nanti. Bila kamu ingin memesan volume 1 Amakusa 1637 ini, ISBN-nya adalah: 4-09-134343-0, dan harganya 390 yen.

Reviewed by: Silver 'Taz' Wind











Do You Remember?

Pada Olimpiade Sydney tahun 2000 lalu, atlet Jepang Tamura Ryouko berhasil mengantungi medali emas sekaligus mengukir namanya dalam sejarah olahraga Jepang. Sebelumnya ia berhasil menyabet medali perak di Olimpiade tahun 1992 dan 1996, serta menyandang gelar juara dalam Kejuaraan Judo Wanita Kelas 48 kg. Judoka muda ini di negara asalnya dijuluki Yawara-chan, nama yang diambil dari manga berjudul sama. Kalian tahu tentang manga ini? Tidak rugi kok mengikutinya, karena sang tokoh utama, Yawara, adalah judoka wanita yang sungguh mengagumkan, persis seperti Tamura-san. Sayangnya manga ini kurang terdengar gaungnya di Indonesia biarpun terkenal di Jepang. Tapi jangan khawatir, berikut sekelumit ulasan tentang shounen manga karangan Urasawa Naoki itu...

The Road to Championship

Sedari kecil, Inokuma Yawara telah digembleng oleh kakeknya, Jigoro, untuk menjadi judoka atau atlet judo yang tangguh. Jigoro sendiri mantan judoka tangguh pada masanya, dan putranya Kojiro, ayah Yawara, juga pernah menjadi juara nasional dan Olimpiade. Namun Yawara sendiri, meski berhasil melalui latihannya dengan baik, sebetulnya ingin sekali menjadi gadis biasa: jalan-jalan, belanja, berkenalan dengan cowok. Ia cenderung menyembunyikan kemahiran judonya dan bersikap seperti tidak memahami bela diri. Ini sering menyulut percekcokan antara Yawara dan Jigoro, yang ingin Yawara hanya memikirkan judo. Jigoro tidak bosan merancang taktik agar Yawara bisa mengasah dirinya. Satu saat ia mengatur agar Yawara ikut dalam pertandingan judo antara sekolahnya melawan SMU Ganryuji. Kaki Yawara sempat cedera, namun akhirnya ia berhasil memenangkan pertandingan itu.

Suatu hari Yawara bertemu Honami Sayaka, gadis kaya yang piawai dalam bermacam hal. Ketika menyaksikan kemampuan judo Yawara, Sayaka tidak mau kalah dan ingin menantang Yawara. Sayaka dilatih oleh Kazamatsuri Shinnosuke, pemuda yang sebetulnya ditaksir Yawara.

Bukan hanya Jigoro yang bersemangat agar Yawara menekuni judo. Matsuda, wartawan surat kabar olahraga Nikkan Every Sports, juga diam-diam mengagumi bakat Yawara. Ia berusaha mendorong Yawara untuk terjun seutuhnya dalam judo, walau Yawara menolak mentah-mentah. Ketika Matsuda mensponsori pertandingan judo antara Yawara dan juara nasional judo putri, Yawara memutuskan inilah saatnya mengakhiri karir judonya dengan mengalah dalam pertandingan itu. Jigoro dan Matsuda hampir putus asa melihat Yawara yang sengaja tidak mau menyerang lawannya. Tiba-tiba di saat kritis, Yawara melihat Kaneko, ibunya, di jendela, ibu yang sudah lama tidak dijumpainya. Dalam kekagetannya, tanpa sengaja Yawara membanting lawan hingga menang! Sejak saat itulah Yawara menjadi pusat perhatian wartawan sebagai calon bintang judo baru. Akan tetapi bukanlah pamornya yang tiba-tiba meroket ini yang menerbitkan kecintaan Yawara pada judo yang sebelumnya tidak disukainya, melainkan kesuksesannya melatih teman-teman sekolahnya menjadi judoka yang lebih baik.

Setelah dibujuk, akhirnya Yawara bersedia mengikuti kejuaraan judo nasional. Saat pertandingan pikirannya terpecah dua karena tim judo sekolahnya sedang mengikuti kejuaraan judo antar SMU, dan salah satu anggotanya sedang sakit. Walaupun demikian, Yawara berhasil menjadi juara dan mengalahkan Sayaka di final. Di sini, datang orang misterius yang mengatakan pada Sayaka bahwa anaknya, yaitu Yawara, lebih hebat dari Sayaka. Setelah pertandingan, Sayaka yang gusar pergi ke Prancis guna mendalami judo.

Sementara itu, kemenangan Yawara menarik perhatian jago-jago judo dari berbagai negara seperti Jody Rockwell dari Kanada, Kim dari Korea dan

YAWA

Teleshikova dari Rusia. Jody Rockwell malah menyempatkan diri tinggal di rumah Yawara untuk menjajal kemampuan Yawara. Kunjungan ini diakhiri dengan terjalinnya persahabatan di antara mereka, serta janji untuk bertarung di Olimpiade kelak. Pengalaman Yawara sebagai judoka pun bertambah.

Di lain pihak, ia masih menyukai Kazamatsuri dan galau melihat cowok itu selalu mendampingi Sayaka. Lebih sedih lagi hati Yawara ketika pertunangan Sayaka dan Kazamatsuri diumumkan, langkah yang sengaja diambil Sayaka agar bisa menang dari Yawara. Secara tidak disangka-sangka, Yawara juga kesal melihat fotografer baru mitra Matsuda yang mendekati Matsuda dengan demonstratif. Namun semua itu tidak mengendurkan semangat Yawara yang akan ikut ujian masuk akademi keputrian yang ditujunya, meski Jigoro ingin ia masuk universitas lain yang terkenal akan judonya. Melalui perjuangan dan tekad, akhirnya Yawara diterima di perguruan tinggi pilihannya. Dengan semangat tinggi karena sesudah menjadi mahasiswi, Yawara terjun ke dalam kehidupan kampus, antara lain dengan ikut klub golf. Di sana ia berteman dengan Itoh Fujiko. Fujiko mengajak Yawara kerja part-time. Jigoro sebal karena dianggapnya usaha Yawara mencari uang tambahan cuma buang waktu saja, namun Yawara gigih mempertahankan niatnya.

Sementara itu Kazamatsuri terkejut melihat kemampuan judo Sayaka mengalami kemajuan pesat, apalagi menjelang kemungkinan bergabungnya Yawara dengan tim nasional Jepang. Saat itu ketua IOC [International Olympic Committee] datang ke Jepang. Jigoro tidak menyia-nyiakan kesempatan ini dan berusaha mengusulkan dibukanya kelas bebas bagi judo wanita, agar Yawara dapat lebih mudah mengikuti Olimpiade. Dengan kemampuannya, jalan ke pesta olahraga dunia ini memang terbuka bagi Yawara, namun jalan itu masih berliku dan terjal...

Story Incarnations

Manga *Yawara!* pertama kali muncul tahun 1987 di majalah mingguan Big Comic Spirits. Sambutan yang positif memungkinkan *Yawara!* bertahan sampai jilid 29 yang terbit tahun 1993. Tahun 1990, manga ini mendapat kehormatan dianugerahi Shogakukan Comic Prize ke-35. Selain itu, ada satu manga tambahan berjudul *Jigoro!* yang diluncurkan bulan Oktober 1994.

Tahun 1989, anime *Yawara!* mulai ditayangkan di Nihon Television, dengan animasi digarap oleh Madhouse [*Ninja Scroll*, *Cardcaptor Sakura*], produksi ditangani oleh Yomiuri TV dan Kitty Films [*Ranma 1/2*, *Maison Ikkoku*], serta didistribusikan oleh Kitty Films. Ratingnya yang menggembirakan membuahkan satu live-action movie [1999] dan acara TV spesial [Juli 1996] yang menggambarkan Yawara di Olimpiade Atlanta. Serial TV berakhir pada episode 124 pada bulan September 1992. Di layar lebar, kisah *Yawara!* pernah dibuatkan film anime berjudul "*YAWARA! Sore Yuke Koshinuke Kizzu!!*" tahun 1992, dan satu film live-action tahun 1989.

On CDs

Walau mungkin tidak bisa ditemui di sini, berikut beberapa CD soundtrack *Yawara!* :

Yawara! Koi no Ippon Shoubu Original Soundtrack, Yawara! Sound Selection [of Favorite Scenes], Yawara! Songs!!, Yawara! Covers!!, Yawara! Soreyuke Koshinuke Kids Original Soundtrack [Movie Soundtrack], Yawara! Memories, dan Yawara! Live Action Movie Soundtrack

Anime TV memiliki masing-masing empat *opening* [***Miracle Girl***, ***Ame ni Kissu no Hanataba o***, ***Makeru na Onna no Ko!***, ***You and I***] dan *ending songs* [***Stand by Me***, ***Egao o Sagashite***, ***Shoujo Jidai***, ***Itsumo Soko ni Kimi ga ita***], ditambah satu *special theme* berjudul ***Today Is Another Day***.

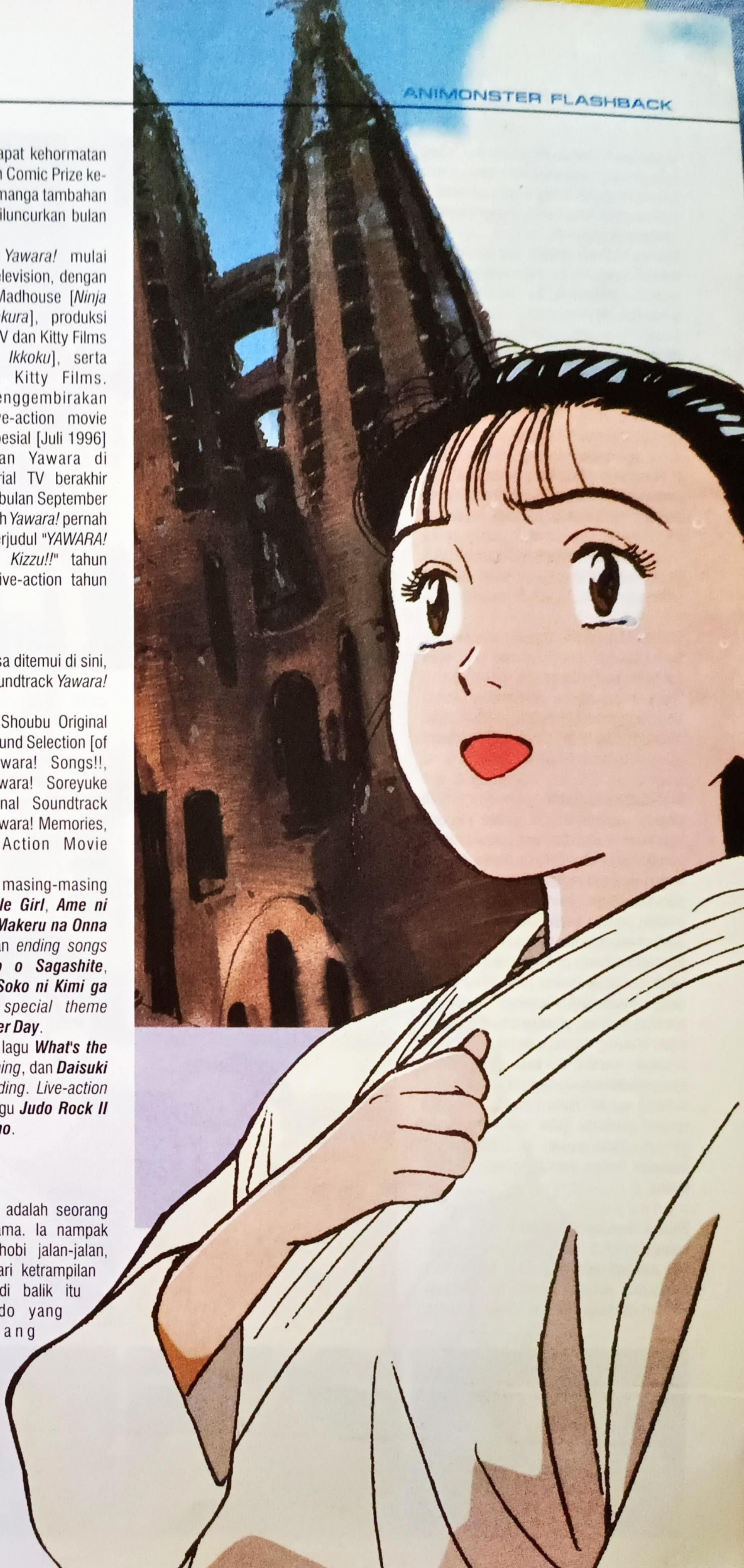
Dari anime movie, ada lagu ***What's the Paradise!*** sebagai *opening*, dan ***Daisuki na Shatsu*** sebagai *ending*. *Live-action* movie menyuguhkan lagu ***Judo Rock II*** dan ***Egao wa Doushita no***.

Characters

INOKUMA YAWARA

Di awal kisah, Yawara adalah seorang siswi SMU Musashiyama. Ia nampak seperti gadis biasa, hobi jalan-jalan, belanja dan mempelajari ketrampilan wanita. Akan tetapi di balik itu tersimpan bakat judo yang mengesankan yang

RA!



diwarisinya dari ayahnya, Kojiro, yang menghilang semasa ia kecil, dan kakeknya. Bakat Yawara sudah kelihatan waktu umur lima tahun ia membanting ayahnya dengan judo.
Yawara ramah pada semua orang, kecuali yang menurutnya mengganggu, namun umumnya ia tidak pernah mengajak bermusuhan, bahkan pada Sayaka yang selalu menantangnya. Cita-citanya adalah menjadi gadis tulen yang hidup seperti gadis umumnya. Karena itu ia awalnya tidak begitu antusias menekuni judo, namun lambat laun tumbuh perasaan keterikatannya. Walau ditentang Jigoro, ia mengikuti pendidikan di akademi keputrian dan bekerja sebagai karyawati. Meski demikian, ia masih sempat menorehkan nama di kejuaraan demi kejuaraan. Medali emas yang didapatnya di Olimpiade Seoul menjadi permulaannya menapaki jalan menuju gelar juara dunia.

Seiyuu: Minaguchi Yuko [F]
Nama asli: Minaguchi Tomoko
Lahir: Tokyo, 26 Juni 1966
Ikut menjadi seiyuu di: Gensou Maden Saiyuuki [Yaone], Kindaichi Shounen no Jikenbo [Sakura], Cardcaptor Sakura [Kinomoto Nadeshiko]

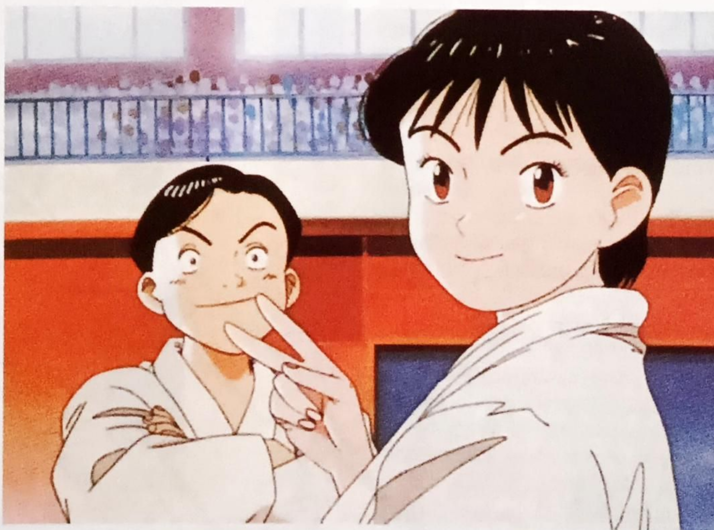


MATSUDA KOUSAKU
Cowok yang nantinya jadian dengan Yawara ini berprofesi sebagai wartawan suratkabar olahraga Nikkan Every Sports. Ia pertama kali melihat kejagoan Yawara saat Yawara membanting copet. Matsuda melihat potensi besar dalam diri Yawara, dan terus mengejarnya demi mengeluarkan potensi itu. Lama-kelamaan ia jatuh cinta pada Yawara dan selalu memperhatikannya. Matsuda berusaha keras mengarahkan Yawara agar tidak menyia-nyiakan bakat judonya, meski di saat yang sama mengerti kerinduan Yawara untuk hidup sebagai gadis biasa. Yawara sempat jengkel padanya [dan membantingnya dengan judo] sebab ia beranggapan Matsuda hanya menjadikannya sumber berita.

Seiyuu: Seki Toshihiko [M]
Lahir: Tochigi, 11 Juni 1962
Ikut menjadi seiyuu di: Umi ga Kikoeru [Matsuno Yutaka], Yami no Matsuei [Watari Yutaka], Natsuki Crisis [Himuro Kyoutarou]

INOKUMA JIGORO
Di masa mudanya Jigoro adalah mantan juara nasional 5 kali berturut-turut. Tingkatnya Dan 7 tapi senang kalau dilebihkan dalam menyebutnya. Jigoro dengan keras mendidik Yawara supaya menjadi judoka kelas satu, dan melarang Yawara menghabiskan waktunya seperti gadis biasa, walau Yawara sering membandel. Kakek yang hobi makan ini [di sampul belakang manga biasanya ada Jigoro sedang melahap makanan yang berbeda-beda] sebal dengan Matsuda dan Kazamatsuri yang menurutnya sering mengganggu. Yawara sendiri suka tidak sabaran dengan ulah kakeknya yang norak.

Seiyuu: Nagai Ichirou [M]
Lahir: Osaka, 31 Mei 1931
Ikut menjadi seiyuu di: Mirai Shounen Conan [Dice], Mama wa Shougaku 4 Nensei [Mr. Eji], Ranma 1/2 [Happousai]



KAZAMATSURI SHINNOSUKE
Waktu Sayaka mulai latihan judo, cowok inilah yang menjadi trainer-nya. Pertemuan pertamanya dengan Yawara yakni saat Kazamatsuri membanting Matsuda, yang terus menerus menanyai Yawara, keluar bis yang mereka tumpangi. Kazamatsuri yang playboy ini membuka banyak 'cabang' [alias banyak pacar di mana-mana] dan penampilannya selalu keren, makanya ia meremehkan Matsuda yang sederhana. Yawara yang kagum dengan penampilan Kazamatsuri jadi jatuh hati padanya, dan sempat frustrasi waktu Sayaka mengumumkan pertunangannya dengan Kazamatsuri. Dalam hati Kazamatsuri juga menyukai Yawara, dan sering bersaing dengan Matsuda dalam menyemangati Yawara. Rasa suka Kazamatsuri pada Yawara kadang terganggu oleh kesilauannya melihat kekayaan Sayaka.

Seiyuu: Kamiya Akira [M]









Lahir: Yokohama, 18 September 1946
Ikut menjadi seiyuu di: Three Musketeers [Athos], Maison Ikkoku [Mitaka Shun], Sailor Moon S [Tomoe Souichi]

HONAMI SAYAKA
Gadis ini adalah putri pemilik perusahaan raksasa Honami. Sifatnya manja, tidak mau kalah, dan keras kepala. Ia biasa menang dalam olahraga apa saja, dari renang sampai berkuda, namun tak pernah puas karena merasa belum menemukan lawan yang pantas. Gara-gara bertemu Yawara, ia beralih ke judo karena bertekad kuat mengalahkan Yawara. Bukan hanya dalam judo, dalam cinta atau apa pun ia ingin lebih dari Yawara. Sayaka sempat jengkel karena rahasianya yaitu memakai gigi palsu diketahui Yawara. Ia sempat ingin menarik Jigoro menjadi pelatihnya, kemudian nekat ingin merekrut Kojiro pula.

Seiyuu: Yoshino Takamori [F]

ITOH FUJIKO
Yawara bertemu gadis jangkung ini saat masuk kuliah. Dulu Fujiko adalah balerina handal yang bahkan sempat dikirim ke luar negeri. Namun begitu ia bertambah tinggi, mustahil baginya untuk tetap menari balet. Tinggi badannya sempat membuat Fujiko minder, namun ia bertekad untuk hidup seperti gadis biasa. Sejak bersahabat dengan Yawara, Fujiko mulai tertarik dengan olahraga judo. Ia tak henti-hentinya mendukung Yawara, malah akhirnya juga menjadi judoka mahir.

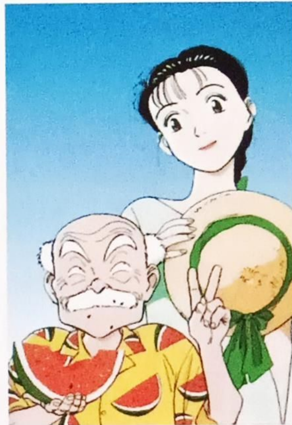
Seiyuu: Kawashima Chiyoko [F]
Lahir: Tokyo, 8 Juni 19xx
Ikut menjadi seiyuu di: Please Save My Earth [Ny. Kobayashi], Sayonara Galaxy Express 999 [Yuuki Kei], Candy Candy [Patty]

KAGA KUNIKO
Sesudah fotografer mitra Matsuda berhenti mendampinginya, wanita berkacamata yang seksi plus asli centil inilah yang menggantikannya. Matsuda sebal padanya karena Kuniko suka sok imut [ia minta dipanggil Kuni-chan], menempel terus pada Matsuda seraya berusaha membuat Yawara cemburu, dan kalau sedang memotret pertandingan malah membidik pemain ganteng dan bukan pertandingannya. Walau begitu, kadang-kadang Kuniko bisa diajak kompak juga dalam mencari berita.

INOKUMA KOJIRO
Walau jarang muncul di cerita, ayah Yawara adalah figur penting dalam hidup putrinya. Yawara merasa bersalah karena sesudah ia membanting ayahnya dengan judo pada usia lima tahun, ayahnya menghilang. Setiap mengikuti sebuah kejuaraan, ia selalu berharap ayahnya menonton, dan memang Kojiro biasanya diam-diam hadir. Alasannya meninggalkan rumah bukan karena membenci Yawara, tapi justru ia terharu melihat putrinya memiliki bakat alam yang sangat besar, bakat yang ia sendiri tak mempunyainya. Namun meski tanpa bakat, kemampuan judonya sama sekali tidak bisa diremehkan.

The Man Behind the Scene
Apakah gaya ilustrasi manga ini terasa familiar? Barangkali kalian melihatnya di serial *Master Keaton*, manga karya Katsushika Hokusei yang gambarnya memang dikerjakan Urasawa Naoki. Urasawa-sensei yang lahir di Osaka tahun 1960 ini tadinya tidak bercita-cita mendalami bidang manga. Ia lulus dari Fakultas Ekonomi di Universitas Meisei. Tadinya ia tidak pernah bermimpi akan menjadi mangaka, namun Shogakukan New Comic Artist Award yang dimenanginya tahun 1982 membuatnya berubah pikiran, dan mulai memikirkan pilihan menjadi mangaka profesional.

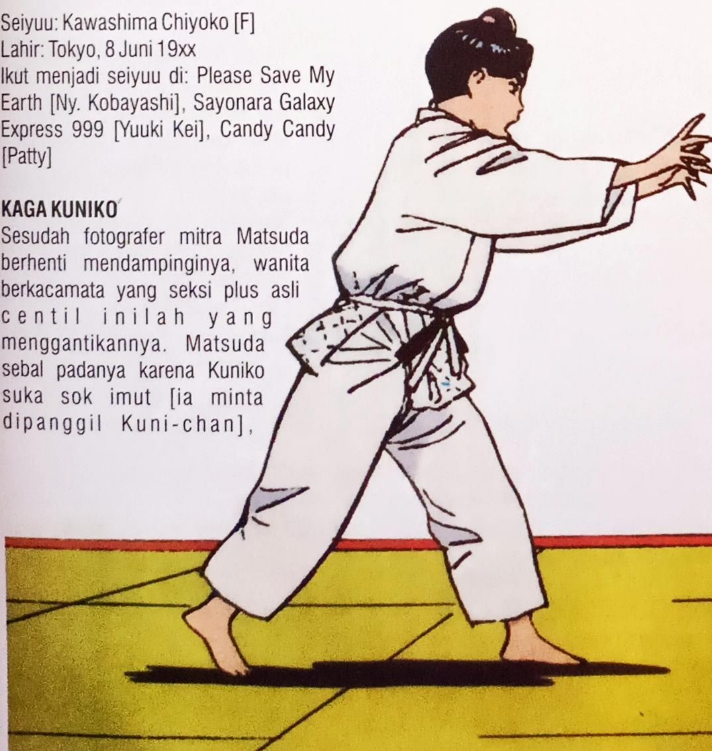
Debutnya, "BETA!!", dirilis tahun 1984. Gambarnya menghiasi antara lain manga *Keaton Zoology* [Katsushika Hokusei] dan *Pineapple Army* [Kudo Kazuya]. Tapi ada juga sejumlah karya yang dikarang dan diberinya ilustrasi sendiri, yakni *Happy!*, *Monster* [mendapat hadiah Tezuka Osamu Cultural Prize tahun 1999], *20th Century Boys*, *Dancing Policeman*, *NASA* dan *Urasawa Collection*. Untuk menjaga keseimbangan artistiknya, ia mengerjakan manga serius dan komedi berganti-ganti.
Mengenai *Yawara!*, Urasawa-sensei mengaku tidak merencanakannya jauh-jauh hari. Idenya muncul begitu saja. Ia juga tidak menduga ceritanya akan bertahan sampai 29 volume, bahkan sampai tiba waktunya Olimpiade Barcelona, saat judo wanita resmi diikutsertakan sebagai salah satu cabang olahraga yang diperlombakan.

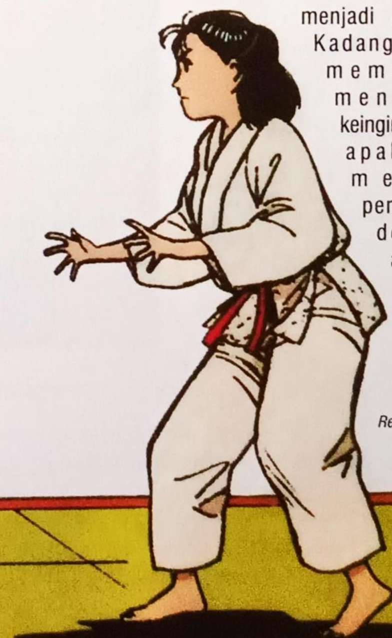




Something Worthy of a Sacrifice
Setiap orang tentunya ingin menikmati masa muda mereka dengan menentukan jalan mereka sendiri. Namun bagaimana bila jalan itu sudah digariskan oleh orang lain? Bagi Yawara, bakat judonya yang luar biasa justru menjadi penghalang dirinya dalam mengejar impian sejatinya: menjadi wanita biasa dengan segala kebisaan seorang wanita. Akan tetapi pada saat yang sama ia sadar bahwa dirinya menjadi tumpuan harapan bukan hanya kakeknya melainkan juga Matsuda dan teman-temannya. Yawara harus sampai di Olimpiade dan mengharumkan nama Jepang! Maka demi merekalah Yawara rela belajar demi menjadi pejudo unggul. Kadang-kadang kita memang harus mendahulukan keinginan orang, tapi apabila mereka membalas pengorbanan kita dengan cinta, alangkah ringannya pengorbanan yang harus diberikan itu.

Reviewed by Eve





PARA PEMENANG

NGOMIK YUK!

Menyaksikan antusias para pembaca Animonster dalam mengikuti lomba NGOMIK YUK!" ini, hingga diterima sejumlah 781 buah karya, membuat kita berbangga hati sekaligus berbesar hati bahwa dunia komik Indonesia masih memiliki masa depan yang panjang. Tak peduli dengan berbagai perdebatan tanpa ujung pangkal soal 'gaya komik Indonesia', kami melihat betapa generasi muda Indonesia memiliki kerinduanbesar untuk bukan hanya sekedar bicara nyaring, namun mereka ingin bisa mempersembahkan sesuatu bagi kebangkitan perkomikan lokal. Apakah ini artinya kejenuhan terhadap komik luar? Tentu saja bukan. Malah jika dilihat dari karya-karya yang masuk, sebagian besar mengambil gaya manga dalam menyalurkan kreativitasnya. Jawaban jelas bahwa dengan kebiasaan menyimak komik impor, kalangan pembaca bukan hanya sekedar menikmatinya, namun juga mengambil banyak manfaat. Termasuk usaha mengembangkan gaya ngomik mereka sendiri.

Berikut adalah ke-60 karya yang kami angkat untuk mewakili para finalis lainnya. Dibutuhkan kerja keras dan ketelitian, untuk menyaring kembali dari 220 finalis edisi lalu. Hal ini mengingat kami tak memiliki banyak space untuk menampilkan seluruh karya finalis itu. Dari ke-60 finalis utama ini, akhirnya kami memutuskan memilih 5 orang pemenang utama, dan 3 orang pemenang harapan. Ternyata disinipun terjadi persaingan yang makin ketat. Setelah dinilai oleh 5 orang juri, dengan penilaian yang memperhatikan 4 aspek [gambar, teknik, karakter dan cerita], maka akhirnya kami mendapatkan ke-8 karya yang terbaik diantara yang terbaik. Mereka adalah…

Juara 1
Nama: **Antony** [L]
Asal: Jakarta
Usia: 18 tahun
Karya: Finkel and Miki
Total nilai: 1666 poin

Juara 2
Nama: **Sonny** [L]
Asal: Surabaya
Usia: 25 tahun
Karya: Jill's Delivery Packet
Total nilai: 1657 poin

Juara 3
EKYU, terdiri dari: **Jeanny CB** [P, 20 th], **Hasiani B** [P, 23 th], dan **D Ariningsih** [P, 20 th]
Asal: Bandung
Karya: Angel - Sinner
Total nilai: 1634 poin

Juara 4
Nama: **Pipin L Tobing** [L]
Asal: Jakarta
Karya: Vagrant
Total nilai: 1632 poin

Juara 5
Nama: **Neil J. Johnson** [L]
Asal: Jakarta
Usia: 16 tahun
Karya: Evans - Xerxes
Total nilai: 1627 poin

Sedangkan ke-3 **Juara Harapan**, masing-masing diraih oleh:
Nama: **Eri Lamuel** [L]
Asal: Jakarta
Karya: Nightwalkers

Nama: **Indra** [L]
Asal: Cimahi
Usia: 20 tahun
Karya: **Ex Nihilo**

Nama: **Martin** [L]
Asal: Bandung
Usia: 24 tahun
Karya: *[untitled yet]*

PENGHARGAAN
Juara 1 mendapat hadiah uang sebesar Rp. 1 juta.
Juara 2 mendapat hadiah uang sebesar Rp. 600.000,-
Juara 3 mendapat hadiah uang sebesar Rp. 300.000,-
Juara 4 mendapat hadiah uang sebesar Rp. 200.000,-
Juara 5 mendapat hadiah uang sebesar Rp. 150.000,-
Sedangkan ke-3 peraih juara harapan, masing-masing mendapat
uang sebesar Rp. 100.000,-

Sedangkan ke-**52 finalis utama** lainnya adalah:

1. Eyes-Zero - Jakarta
2. Felix N. Adrian - Magelang
3. C'est La Vie - Bandung
4. Iid Trinalendra - Bandung
5. Khris't - Yogyakarta
6. Novia Heroanto - Surabaya
7. Nathaza - Yogyakarta
8. Agung T. Budhiasa - Denpasar
9. Lauda M - Bogor
10. Pioneer of Fighters' Team - Surakarta
11. Andi Kurniawan - Madiun
12. Rudy Sumarso dan Angie Angela - Surakarta
13. Agustinus Kwa Hung Yen - Surabaya
14. Deni Herdiansyah - Bandung
15. Ade Prihatna - Bandung
16. Ayu Sarah dan Dina Surie Octavianie - Palembang
17. Emmi E. Y - Jakarta Utara
18. Whenny Andarini - Malang
19. Lenny S. Putra - Jakarta Pusat
20. Zeus [Kuswanto] - Bandung
21. Putri P - Bandung
22. Ayudya Riadini - Depok
23. Is Yuniarto - Surabaya
24. Hendri Prasetya - Yogyakarta
25. Pramono - Yogyakarta
26. Yendra dan Johan - Padang
27. Doni K - Magelang
28. Peter R Gunawan - Bandung
29. Karina Apriliana - Jakarta Selatan
30. Indra L Kaunang - Jakarta Pusat
31. Mariam Sofrina - Bandung
32. Indah Sekarwangi - Bandung
33. Agus Willy - Bandung
34. Tia R Agustina - Bandung
35. Ragil Prakosa - Bandung
36. Legawati - Semarang
37. Dwiyani Chrityanti - Surabaya
38. Fauji MB - Bandung
39. Azisa Noor - Bandung
40. Adi Wilmanaputra - Jakarta Barat
41. Virgo Napitupulu - Surabaya
42. Adistia K. R - Ciputat
43. Andree Pamungkas - Surabaya
44. Agnes Gloria Wiguna - Jakarta Pusat
45. Adi Suteja - Denpasar
46. Singalawang Crew - Bandung
47. Dimas Krisna Aditya - Bandung
48. Jeremia A. W - Jakarta Barat
49. Aryo Budi W - Yogyakarta
50. By Team - Bogor
51. Lufy - Jakarta Utara
52. Djoko Malik - Surabaya

SELAMAT untuk semua pemenang, dan bagi mereka yang belum beruntung, **JANGAN** patah semangat! Masih terbuka kesempatan untuk mengikuti lomba **'NGOMIK LAGI YUK!'** yang akan segera kita adakan dalam waktu dekat ini.
Juga akan kita buka **'Polling Komik Favorit'** bagi pembaca semua. Caranya, kalian memilih dari **ke-60 karya finalis utama** yang akan kami tampilkan lewat bonus Animonster Vol 32 dan 34. Pilihan dikirim via **kartu pos** ke Redaksi Animonster, dengan **mencantumkan ke-2 kupon** yang akan muncul pada Animonster vol **32** dan **34**. Pilihan yang hanya mencantumkan salah satu kupon, kami anggap tidak sah. Keterangan lebih lanjut, akan kami umumkan pada Animonster edisi Desember.

Seluruh keputusan juri tidak dapat diganggu gugat. Dan semua karya komik yang masuk, menjadi milik Redaksi Animonster. Hal ini akan menjadi bahan masukan dan pertimbangan untuk penyelenggaraan lomba sejenis berikutnya. Terima kasih atas semua dukungannya.

Redaksi Animonster juga memberikan penghargaan yang tinggi dan ucapan terimakasih kepada para juri yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk memberikan penilaian yang seobjektif mungkin terhadap hasil lomba ini.


ANIMONSTER
Kid
YAWARA!


ANIMONSTER


REI 2000


MISATO 2000


NATSU FUKU NO ASUKA


HOSHINO RURI [SAILOR JIKU]


CHII


CYBERDOLL MAY

REI 2000
Model ini terbuat dari bahan resin berkualitas tinggi, dibuat dengan skala 1:6 dan tingginya 27 cm, dan dijual dengan harga 14.800 yen. Model ini menggambarkan tokoh ***Shin Seiki Evangelion***, **Rei Ayanami** dan dibuat dengan postur serta lekuk tubuh yang dibuat lebih menonjol untuk mendekati bentuk sendi pada kenyataannya. Rei 2000 masih satu seri dengan Misato 2000 karena pembuatnya sama, yaitu Musashiya.

NATSU FUKU NO ASUKA
Model yang berupa kit ini terbuat dari bahan resin, dibuat dengan skala 1:6 dan tingginya 24 cm. Model ini dijual dengan harga 9.800 yen. Sesuai dengan temanya, model ini menggambarkan tokoh dari ***Shin Seiki Evangelion***, **Sohryu Asuka Langley** yang sedang memakai pakaian musim panas. Model ini dibuat berdasarkan *image* yang ada di komiknya pada episode ke 32, di mana Asuka memakai gaun berwarna putih. Dibuat oleh Amie Gran.

HOSHINO RURI [SAILOR JIKU]
Model yang terbuat dari bahan resin berkualitas tinggi ini, dibuat dengan skala 1:5 dan tingginya 33 cm. Produk ini dijual dengan harga 19.800 yen. Model menggambarkan tokoh dari ***Kidou Senkan Nadesico***, **Hoshino Ruri** yang sedang memakai seragam sekolah yang berupa baju *sailor*. Model yang *cute* ini dibuat oleh Musashiya.

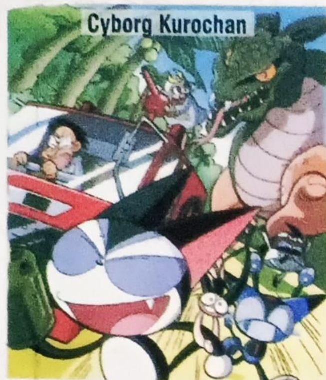
MISATO 2000
Seperti halnya Rei 2000, model ini terbuat dari bahan resin berkualitas tinggi, dibuat dengan skala 1:6 dan tingginya 27 cm. Dijual dengan harga 14.800 yen. Model ini dibuat dengan *image* yang sama seperti halnya apa yang ada pada Rei 2000, menggambarkan sebuah *pose* yang mencerminkan sifat dari tokoh ***Shin Seiki Evangelion***, **Misato**. Dibuat oleh Musashiya.

CYBERDOLL MAY
Model resin ini dibuat dengan skala 1:6 dan tingginya 23 cm. Dikonsep oleh Mottara Kezuru dan dijual dengan harga 10.000 yen. Model ini menggambarkan tokoh utama dari seri ***Cyberdoll May*** dalam posisinya yang *cute*, dilengkapi dengan *plug* USB yang dipakai untuk men-*charge* dirinya. Dibuat oleh Kotobukiya.

CHII
Model ini berupa kit yang terbuat dari bahan resin. Dibuat dengan skala 1:5, dengan tinggi yang tidak diketahui secara pasti. Model ini dikonsep langsung secara khusus oleh CLAMP sendiri, dan dijual dengan harga 15.000 yen. Model ini menggambarkan tokoh dari manga ***Chobit***, **Chii**, dalam posisi yang keren dan menarik. Diproduksi oleh Musashiya.


DiGi CHARAT [DEJIKO]
Model ini berupa kit resin, dengan tinggi 14,5 cm [Dejiko], sedangkan Puchiko setinggi 7 cm. Model gabungan kedua tokoh dari seri DiGi Charat ini memberikan *image* yang *cute* dan menggemaskan. Imagenya sendiri diambil sesuai dengan *image* kedua tokoh tersebut di animenya. Model ini dijual dengan harga 12.800 yen, dan dibuat oleh Bandai Garage Kit.

KABARU









Belum lama ini **Animation International** mengadakan presentasi tentang anime-anime baru yang akan masuk ke Indonesia. Dalam beberapa bulan ke depan, Animation International akan menjagokan karakter baru: ***Cyborg Kurochan***, yang bakal ditayangkan di TV kita. Selain itu, beberapa serial anime baru juga akan muncul dalam format VCD pada tahun mendatang, antara lain ***Gate Keepers***, ***Vandread*** dan ***Trouble Chocolate***. Cukup menarik kan kabar ini? Semoga saja bisa segera terealisir, dan semakin banyak anime baru yang masuk ke sini.

Seolah menyambut keberhasilan ***Sen to Chihiro no Kamikakushi*** menjadi anime paling sukses dalam sejarah bioskop Jepang [pendapatan kotor sebanyak 19,354 milyar yen dalam 56 hari pemutaran], melampaui *Mononoke Hime* ['hanya' 19,323 milyar yen], **Studio Ghibli** juga telah membuka **Ghibli Museum** bagi umum mulai 1 Oktober lalu. Museum yang berlokasi di Inokashira Park ini dibuka setiap hari pk. 10 sampai 6 sore. Tiketnya berlaku untuk 2 jam, seharga 1000 yen [dewasa], 400 yen [pelajar SD], dan 100 yen [untuk anak balita]. Diharapkan, proyek bersama antara Hayao Miyazaki dan pemerintah kota Mitaka ini bisa menjadi salah satu tempat wisata yang menarik.

Perusahaan **TOEI Animation** berencana untuk melebarkan jaringannya ke Amerika Serikat. Menurut president TOEI, **Tsutomu Tomari**, pihaknya yakin bahwa Amerika akan menjadi pasar yang baik untuk anime. Hal ini telah terbukti dengan kesuksesan anime *Sailor Moon* dan *Dragon Ball* yang hingga kini masih menyaingi animasi dari Amerika. Untuk terobosan baru, TOEI menjagokan 2 serial anime yang juga telah sukses di Jepang, ***One Piece*** dan ***Kinnikuman***.

Menyusul keberhasilan film **The Matrix** mencapai hasil yang luar biasa, maka kini pihak **Warner** akan kembali membuat sekuel dari kisah ini. Selain itu, sedang dijalankan juga **The Matrix Anime Project** untuk membuat versi animasinya. Seperti apakah bentuk animasi yang dihasilkan, dan apakah akan sedahsyat kisah film pertamanya? Rasanya kita harus bersabar hingga tahun depan untuk mengetahuinya.

Pertengahan September lalu, *special event* diadakan di Kinokuniya cabang Shinjiku untuk menyambut dirilisnya ***OVA Alien 9*** oleh Bandai Visual. Pada acara ini para fans bisa bertemu dengan para staf produksi dan seiyuu. Sementara itu, pihak **Marvelous Entertainment** memutuskan untuk membuat lanjutan petualangan Gon dkk dalam bentuk ***OVA Hunter X Hunter***. Direncanakan, volume 1 dari 8 yang bakal dibuat, akan mulai dipasarkan Desember mendatang. Kisahnya akan merupakan lanjutan dari TV Series-nya yang *ending*-nya memang agak menggantung.

Merespon tragedi yang terjadi di Amerika bulan lalu, *mangaka* **Kia Asamiya** yang kebetulan sedang berada di Jepang saat kejadian, langsung mengungkapkan rasa dukanya. Ia tidak berhenti hanya disana, namun langsung berpikir untuk menggunakan kemampuannya guna mengumpulkan dana menolong para korban. Ia menghubungi para penerbit di Jepang dan Amerika, menyatakan kesediaannya untuk membuat komik atau merchandise lain, asalkan bisa digunakan untuk keperluan pencarian dana. Ia merasa cintanya terhadap para fans di Amerika sama besar dengan kecintaannya terhadap fans Jepang. Nampaknya pihak **Kodansha, MediaWork** dan **Famitsu Bros.** telah menyatakan kesediaan mereka untuk mendukung niat Kia ini.

Setelah para penggemarnya harus menunggu 1 tahun lamanya untuk kemunculan volume 7 dari manga **Evangelion**, maka pihak **GAINAX** akan memberikan sesuatu yang special pada peluncuran manga ini. untuk *limited edition*, mereka membuat 2 jenis edisi khusus, yang masing-masing menyertakan sebuah *figure* sebagai 'kado' dari GAINAX. *Limited Special Edition* dengan *figure* **Rei** [ISBN4-04-713462-7] dan *Limited Special Edition* dengan *figure* **Asuka** [ISBN4-04-713463-5] masing-masing dijual seharga 1200 yen oleh Kadokawa Shoten.

Mengikuti keberhasilan kisah movie ***Final Fantasy*** baru-baru ini, maka TV Series dari Final Fantasy pun telah dibuat dan mulai ditayangkan di TV Tokyo pada 2 Oktober lalu. Kisahnya dibuat cukup panjang, yaitu sebanyak 52 episode, atau sama dengan panjang 4 *season* bagi serial anime pada umumnya.

Kabar baik bagi para penggemar **Patlabor**. Sudah dipastikan bahwa pada musim semi mendatang, movie Patlabor 3 akan muncul di bioskop Jepang. Kisahnya masih berdasarkan salah satu cerita di manganya, ***Haikibutsu 13-go jiken*** [The Waste #13 Incident], dan kali ini Ingram tidak akan berhadapan dengan *mecha* lawan, melainkan monster-monster buatan yang memberontak. Kalau sebelumnya dibuat oleh **Mamoru Oshii**, maka untuk movie yang ini pekerjaan itu diambil alih oleh **Fumihiko Takayama**, yang sebelumnya dikenal lewat *Gundam 0800: A War in the Pocket*, *Macross Plus* dan *OVA Bubblegum Crisis*.

Tahu robot **AIBO** kan? Sekarang muncul kabar di Jepang, bahwa dalam waktu dekat Fuji TV akan menayangkan seri anime yang dibuat berdasarkan karakter AIBO ini. Dalam anime ini bakal muncul 2 robot baru, masing-masing bernama **Latte** dan **Macaron**. Karakter baru ini didesain oleh **Moshino Katsura**.

Setelah sukses dengan TV Series dan kisah-kisah OVAnya, maka sekarang pihak Marine Entertainment akan kembali membuat TV Series baru untuk kisah **Weiss Kreuz**. Judul yang direncanakan adalah ***WEISS - Saishuushou*** [*Final Chapter*]. Belum jelas apakah ini merupakan *ending* dari kisah petualangan 4 cowok keren ini. Sedangkan di Amerika sendiri direncanakan dalam waktu dekat akan ditayangkan TV Series Weiss Kreuz yang pertama, dengan judul 'baru' ***Night Hunter***.

BARTER-AN

Hi Animonsta! Gua ikutan nich! Gua lagi nyari segala sesuatu yang berhubungan ama **Rurouni Kenshin** terutama VCD OVA-nya. Kalo ada yang punya, kita bisa barter atau beli, asal kondisinya masih bagus. Gua punya manga serial cantik yang baru dan yang lama [tapi ngga lama2 amat]. Juga VCD anime. Kalo ada teman yang mo kenalan, silakan e-mail ke **Roselin** di **tomoe_x@rurounikenshin.cc**. Dijamin dibales dech! Makasih Animonsta!

Hai, mau ikutan barter komik nih. Saya ada bermacam-macam komik dari yang lama sampai terbaru. Misalnya mulai dari Miss Modern, Saint, Card Captor, sampai New Kung Fu Boy. Saya kepengen barter dengan **Harlem Beat 1-16**. Kalau ada yang mau beli, saya bakal jual dengan harga miring, sekitar 2000-an sampai 5000-an [baru]. Semua dalam kondisi baik. Kontak aja ke e-mail saya di **arcangel@topseven.com** atau kirim surat ke **Ayi**, Jl. Sarijadi Raya No.41 Bandung 40151.

Mo ikutan barter nich! Gue butuh segala sesuatu yang berhubungan sama **X**, boleh apa aja, terutama manga versi Indonesianya, trus VCD **Kenshin OVA** dan VCD **Conan Movie 4**. Semua itu mo dibarter sama koleksi manga gue [ada banyak banget, gak bisa disebutin. Yang suka Fushigi Yuugi gue punya no. 1-3], kaset rekaman *soundtrack* anime, or apa aja yang kamu mau, entar gue usahain dech! Jumlah barang yang mo dibarterin bisa diomongin dulu. Yang berminat hubungi **Icha** di Jl.Pinang Ranti No. 5 RT 18/01, Jak-Tim 13560. Atau telpon ke [021] 8010258

Hi, Animonsta! Aku lagi nyari CD *soundtrack*-nya **Digimon 1** atau **2** dalam keadaan yang masih baik. Kalo ada yang mo ngejual, bisa hubungi aku.Terus aku juga mau ngejual kaset *best theme* dan kaset *brilliant collection*-nya Rurouni Kenshin. Kalo ada yang berminat bisa hubungi aku di **himura_aul@yahoo.com**

Hi! Ikut nimbrung ya. Aku kepengen manga asli [*japan version*] **X volume 12** nih. Kalo ada yang punya dan mau, barter yuk ama volume 15-nya [original juga dan baru beli lho, so...95% masih *kinclong*]. Sekalian nih mo nawarin Kenshin 1-2, Legenda Pelangi 4, Fushigi Yuugi 1-2, Alien Street 1, Loteng Rahasia 1, beberapa serial cantik, plus majalah Nakayoshi dan Ribbon, dengan harga 3500/buku. Kalo berminat, hubungi aja **Lan-Lan** lewat e-mail **sumeragi@eudoramail.com** atau telpon ke [022] 4231766. Ja, arigatou!

Bagi para pencinta Fushigi Yuugi, **Iie** pengen ngelepas buku kumpulan gambar Fushigi Yuugi nih. Bisa dibarter dengan 5 buah manga **Slam Dunk** no berapa saja, kecuali no. 5 dan 8 [manganya yang asli Jepang dan dalam kondisi baik] atau kalau berminat membeli juga bisa dinegosiasikan lebih lanjut. Selain itu aku juga mau barter beberapa manga Jepang. Yang aku punya antara lain manga X no.8, Fushigi Yuugi no. 17 dan 18. Aku lagi cari manga Slam Dunk atau segala sesuatu yang berhubungan dengan **Rukawa Kaede**. Bagi yang berminat, dapat mengirim email ke **kamui_san@yahoo.com** Makasih yah....

Buat temen-temen penggemar manga, **Lina** pengen ngasih tau nih. Temen Lina lagi ngobral semua manganya. Dijamin **murah**! Koleksinya lumayan lengkap loh! Kalau mau, hubungi Lina di 061-8213811 atau 08-126-548426, atau bisa kirim surat ke Komp. Tasbi F-19, Medan 20132 Sumut. Bagi yang di luar Medan, tentunya nanti ditambah ongkos kirim ya! OK, Lina tunggu ya. Thank's Animonster.

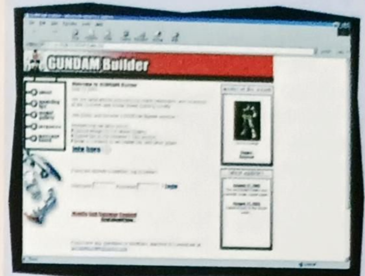
Hi, aku lagi cari beberapa manga nih: Another You, Afternoon Murder, Friend [1-3], 20 Tahun, Perpisahan, X [1-2], Dream Saga [1-4],Sos [1],SecretFive [1-2], Missing Face [1], Pocket Park [1,3], Dear [1-2], Setinggi langit 8, True love [1,2], Hi! School [2,3], Ring Memory1. Dan bakal dibarter dengan: Take The A Train, 1/2 Fairy, Honesty, Don't Cry, I love boy, Little Mermaid 3, Ponytail [1,2], Medical Magical 1, Yokohama, Sweet Raburabu 4, Cash Connection 1, Fairy [1-2], Champion 1, Kupu-kupu Putih, Meteor Girl 1, Apple Dream [1-3], Tatto of Angel 1, Chim Chim Cherry 1, Nyanyian Carol, Secret Garden, Aqua Age1, Rury [1-3], Family! 1, Moonlight Night 1, Kotaro 59, Patlabor 1, Milky Magic [2,3,4], Summer Song, Flower City, MKR 1 [4], My Hero 1. Yang berminat hubungi **moonangel@bolehmail.com**. Thanks ya Animonster.

Ikut barteran donk! nama gua **Iwan**. Gua punya Sentaro [1-6], MKR [1-3, 5], FY, Dragon Ozanari Moka1-15. Gua lagi nyari apapun yang berhubungan dengan RK [khususnya Animonster #12], Love Hina 1-2, Moonlight Night 1-2,4. Yang berminat bisa menghubungi e-mail **iwan_e12001@yahoo.com** atau kirim surat ke Gg. Abuya no 15, Bandung 40241, atau telpon ke [022] 4238510. Thanks Animonster.

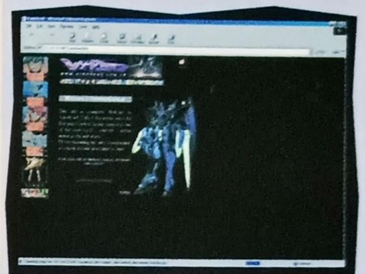
Moshi-moshi, minna-san! Buat yang mo barter anime, gue punya Tenchi Muyo ova 7 cd [end], Tenchi Muyo The Daughter of Darkness, Tenchi Muyo In Love, Fushigi Yuugi TV series 18 cd [end], To Heart 5 cd [end], Golden Boy 3 cd [end], Karekano 13 cd [end], Love Hina Spring Special, Hand Maid May 4 cd [end], Hand Maid May OVA, Amazing Nurse Nanako 4 cd [end] dan masih banyak lagi. Gue butuh Vandread session1 [1-end], Tenchi In Tokyo [1-end], Kimagure Orange Road [1-end]. Buat yang berminat hubungi **Mei Mei** via email **cyokoleto@yahoo.co.uk** atau telp ke 08126530713. Arigatou Animonster ^_^

Klik MONSTER

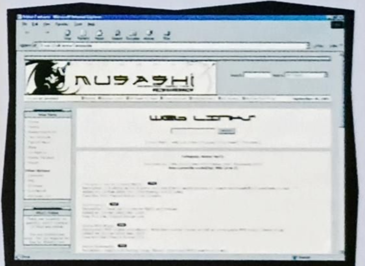
Kiriman dari ***SuperBejo*** *di Pulau Dewata...*



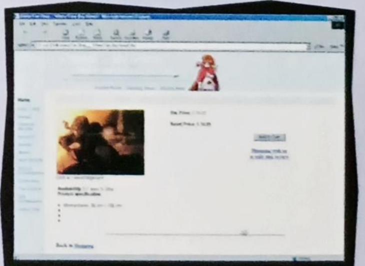
http://www.gundambuilder.com/
Buat para *Gundam-lovers*, ini site impian kamu! Soalnya disini dibahas soal Model Kit Gundam *ampe* lengkap! Dan kalau kamu memutuskan jadi membernya, bakal mendapat pelayanan lebih loh!



http://www.geocities.com/vandread2000ar/ingles/index2.htm
Downloadable site tentang ***Vandread***. Mulai dari *history*, *episode guide*, *charas*, MP3 dan berbagai *link* lain untuk anime.



http://www.animefantasia.com/links.php?op=viewlink&cid=4
Namanya mungkin ruwet. Tapi isinya *cool!* Dalam site ini dibahas *fansub anime episodes* [termasuk ***Flame of Recca***, ampe tamat bo!]. Juga ada *search engine*, dan berbagai fasilitas lain yang ngga ngebosenin. ^_^



http://www.animefanshop.com/
Site ini menawarkan pembelian berbagai *merchandise* yang berhubungan ama anime, musik dan movie. Termasuk adanya *wallscroll* anime yang keren-keren. Tapi hati-hati, jangan sampe salah mesen film yach, soalnya ngga cuman anime biasa yang ada di sini!

NEW RELEASE THE VERY BEST OF ANZEN-CHITAI

Mungkin bagi para penggemar J-Pop yang masih baru, nama grup yang satu ini masih sangat asing. Tapi kalau kamu merupakan pengamat setia musik Jepang, rasanya pasti pernah tahu nama **Anzen-Chitai**. Sepanjang karirnya sejak terbentuk pada tahun 1973, grup ini sudah menelurkan lebih dari 20 album.

Dengan 5 personilnya *[Tamaki Koji, Takezawa Yutaka, Yahagi Wataru, Rokudo Haruyoshi, dan Tanaka Yuji]*, boleh dibilang grup yang beberapa kali bongkar pasang personil ini telah memiliki penggemar setia yang tersebar di Jepang, Hong Kong dan China. Mereka memiliki ciri khas yang unik dalam membawakan lagu-lagunya. Hampir semua merupakan corak pop balada, dengan aransemen yang terkadang kental bernuansa musik 80's.

Yang paling terkenal dari Anzen-Chitai adalah **Tamaki Koji**. Selain memang sangat aktif sebagai penulis lagu, komposer dan arranger, Tamaki juga merupakan lead vocal dalam grup ini. Suaranya sangat khas dan banyak disukai para fans Anzen-Chitai. Bahkan kemudian ia melakukan solo karirnya dan menjadi sangat terkenal di dalam maupun luar Jepang.

Dalam album kompilasi terbarunya, ***The Very Best of Anzen-Chitai*** ini, kita akan dapat menemukan 18 lagu terbaik sepanjang karir mereka. Mulai dari debut single ***Moegi Iro no Snap***, ***Wine ~Red no Kokoro*** yang merajai Oricon chart pada tahun 1984 dan meraih berbagai penghargaan, atau lagu ***Kanishimi ni Sayonara*** yang pernah menjadi peringkat teratas TBS dan NTV chart selama 13 minggu berturut-turut!

Selain itu, mereka juga pernah menyanyikan *opening theme song* untuk anime ***Maison Ikkoku*** lewat tembang ***Sukisa***.

Tak pernah ada kata terlambat untuk mengenal sebuah karya musik yang baik. Itu mungkin yang menjadi dasar kenapa PT. Universal Music Indonesia merilis album terbaru Anzen-Chitai ini. Dan memang, lewat tembang-tembang yang mereka bawakan, kita bisa mengerti mengapa Anzen-Chitai bisa meraih nama yang besar dan sangat dihargai oleh para penggemar musik Jepang hingga sekarang.





Tracklist
1. Moegi Iro no Snap 2. Wine ~Red no Kokoro 3. Mayonaka Sugino Koi 4. Koi no Yokan 5. Nesshisen 6. Kanashimi ni Sayonara 7. Aoi Hitomi no Elis 8. Prussian Blue no Shouzou 9. Natsu no Owari no Harmony 10. Friend 11. Sukisa 12. Jirettai 13. Tsuki ni Nureta Futari 14. I Love You kara Hajimeyou 15. Hohoemi ni Kanpai 16. Anata ni 17. Dakishitemeno 18. Tsubuyaki

TAIIKU NO HI
[08-10 Oktober] Health-Sports Day

Kalau di Indonesia, hari yang paling ramai diperingati dengan berbagai kompetisi olahraga dan permainan adalah saat dirayakannya 17 Agustus-an, maka di Jepang lain lagi. Mereka melakukan kegiatan sejenis pada awal bulan Oktober, dimana cuaca sudah mulai memasuki musim gugur. Pada saat itulah, dimana udara tidak terlalu panas, masyarakat Jepang menganggapnya sebagai waktu yang paling tepat untuk melakukan kegiatan fisik bersama.

Cuaca musim gugur di Jepang adalah yang paling 'bersahabat' dibanding ke-3 jenis musim lainnya. Dengan tingkat kelembaban yang rendah, kondisi temperatur yang nyaman dan hembusan angin yang menyegarkan, membuat musim ini paling disukai masyarakat sana. Bertolak belakang dengan musim semi, dimana angin berhembus ke arah utara, 'menggiring' bermekarannya bunga sakura, maka pada musim gugur, udara bergerak dengan arah berlawanan. Dari utara angin ini berhembus ke arah selatan. Ini berarti penduduk di daerah utara lebih dulu menikmati kesegaran perubahan cuaca ini.

Sejak dulu musim gugur banyak dihubungkan dengan '*masa melepaskan tekanan dari pikiran*'. Ini artinya waktu ini sangat cocok diisi dengan kegiatan yang berhubungan dengan kesenian atau olahraga. Maka tak heran jika banyak orang memilih untuk mengisi waktu luang mereka dengan membaca, *travelling*, mengenal lebih banyak tentang kebudayaan, melakukan berbagai permainan fisik, dan disertai dengan pemanjaan diri memakan berbagai santapan yang lezat untuk meningkatkan kembali nafsu makan mereka. Singkatnya, ini saatnya untuk bersantai sejenak, menikmati kedamaian dan melonggarkan aktivitas, melupakan kegiatan padat selama musim panas yang baru lewat.

Bagi para siswa pelajar atau para perusahaan, ini juga waktu yang khusus untuk bersenang-senang lewat berbagai kompetisi fisik. Sejak tahun 1964, pemerintah Jepang memutuskan tanggal 10 Oktober sebagai ***Taiiku no Hi***, hari olahraga untuk meningkatkan kesehatan fisik dan mental. Mengapa diambil waktu itu? Karena pada hari itulah Jepang menjadi tuan rumah Olimpiade musim panas, tepatnya di Tokyo. Momen ini sangat penting, mengingat Jepang ingin menyatakan kepada dunia, bahwa sejak kejatuhan perekonomian dan kehidupan sosial akibat PD II, dimana Jepang kemudian dinyatakan kalah dan harus membayar banyak ganti rugi. Setelah hampir 20 tahun, baru pada tahun 1964 mereka kembali siap tampil di muka dunia. kali ini tak tanggung-tanggung, mereka menjadi tuan rumah pesta olahraga dunia, meresmikan penggunaan *shinkansen* [kereta api cepat] dan merebaknya penggunaan TV berwarna di Jepang. Ini benar-benar cara *comeback* yang mengagumkan.

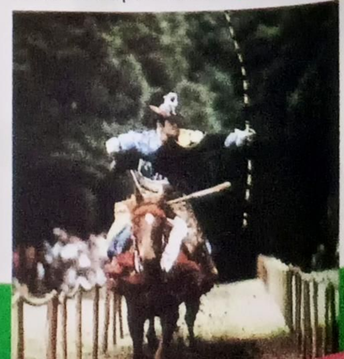


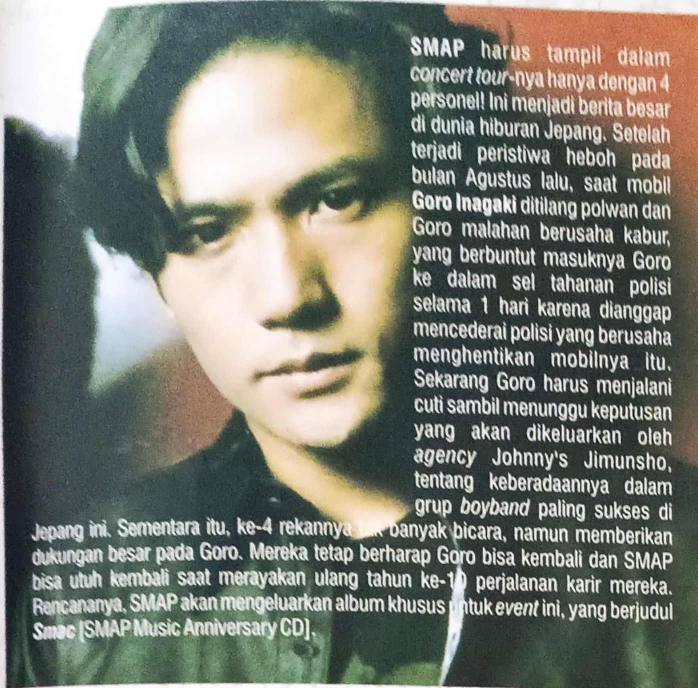
Dua tahun kemudian, mulai 1966, pemerintah menyatakan tanggal 10 Oktober sebagai salah satu hari libur nasional. Dan sejak tahun 2000, hari ini diubah menjadi setiap *minggu ke-2 bulan Oktober*, dan mengambil rentang hingga 3 hari [Senin-Rabu]. Pada waktu itu digelar berbagai kegiatan fisik layaknya peringatan 17-an di sini. Juga berlangsung berbagai turnamen berskala regional hingga nasional antar sekolah, atau bahkan hampir tiap sekolah mengadakan sendiri pertandingan intra sekolah mereka. Seluruh siswa dilibatkan. Mereka terbagi dalam berbagai kelompok yang biasanya dibedakan dengan warna seragam olahraga mereka [merah, biru, putih, atau yang lainnya]. Sedangkan bagi perusahaan, momen ini juga digunakan untuk acara bersama, dimana dilakukan berbagai permainan untuk mengakrabkan para karyawan dan keluarga-keluarga mereka sembari berpiknik di bawah langit biru.

Selama bulan ini, boleh dibilang kegiatan kantor pun tak sepadat sebelumnya. Para karyawan sehabis pulang kantor biasanya mengisi waktu dengan menyantap makanan dan minum bir, berkumpul bersama rekan-rekan dari kantor lain. Atau beramai-ramai ke stadion olahraga untuk menonton pertandingan *baseball* malam [*naita game*]. Dalam setiap pertandingan, stadion biasanya dipadati penonton. Mereka datang bergerombol, membela tim kesayangannya, dilengkapi berbagai atribut untuk meramaikan suasana. Yang paling pokok adalah corong plastik! Dengan alat sederhana ini mereka menyemangati timnya, melambaikannya dengan semangat, terkadang memukulinya, atau digunakan untuk mengeraskan teriakan mereka. Walaupun kadang kegiatan ini terganggu bila ada topan sporadik yang terjadi, namun hal itu tak menyurutkan semangat mereka selama musim gugur ini.

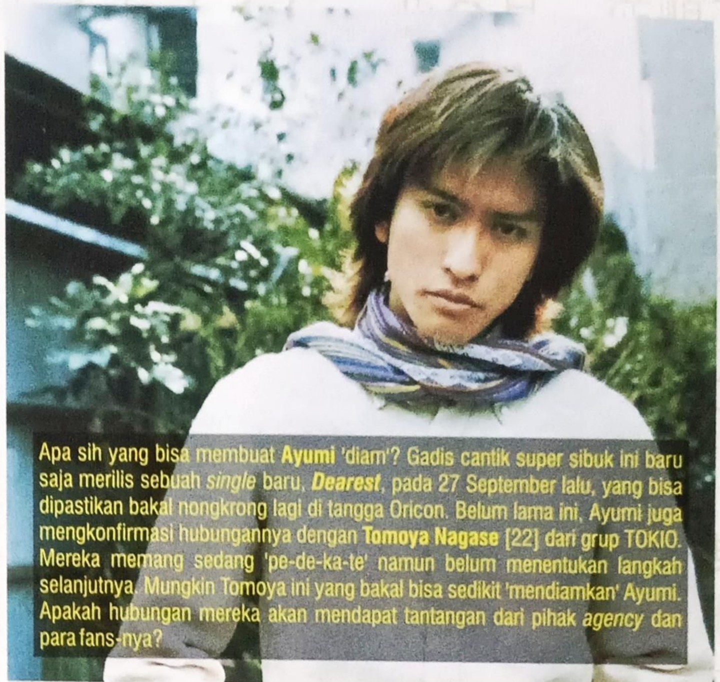


Selain itu, juga terdapat festival unik yang diadakan pada akhir September di kuil *Tsurugaoka Hachiman*. Festival ini dilakukan sejak periode Kamakura dan tetap dilestarikan hingga sekarang. Yang dilakukan disini adalah lomba ketrampilan memanah sambil menunggangi kuda yang dipacu sangat laju. Setiap peserta harus memanah target yang disediakan, berturut-turut 3 kali. Tantangannya, selain kemahiran berkuda, keseimbangan tubuh, juga ketepatan reaksi dan kemahiran membidikkan panah. Ini merupakan bentuk kegiatan kompetisi olah fisik yang dilakukan pada jaman Kamakura. Namun sekarang hanya sedikit orang Jepang yang bisa melakukan hal ini. sebagian besar memilih untuk menikmati permainan atau kompetisi fisik ringan bersama keluarga atau teman-teman, lewat kegiatan yang diadakan oleh sekolah atau perusahaan.





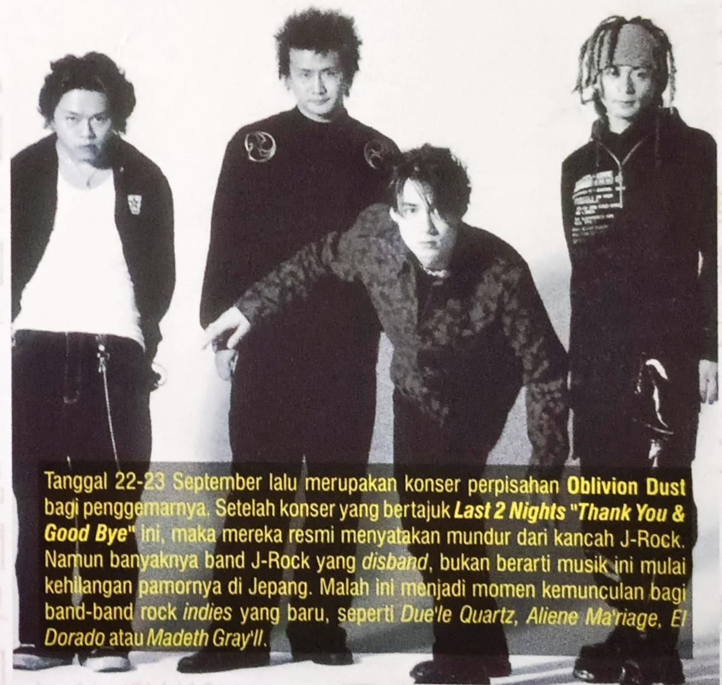
SMAP harus tampil dalam *concert tour*-nya hanya dengan 4 personel! Ini menjadi berita besar di dunia hiburan Jepang. Setelah terjadi peristiwa heboh pada bulan Agustus lalu, saat mobil **Goro Inagaki** ditilang polwan dan Goro malahan berusaha kabur, yang berbuntut masuknya Goro ke dalam sel tahanan polisi selama 1 hari karena dianggap mencederai polisi yang berusaha menghentikan mobilnya itu. Sekarang Goro harus menjalani cuti sambil menunggu keputusan yang akan dikeluarkan oleh *agency* Johnny's Jimunsho, tentang keberadaannya dalam grup *boyband* paling sukses di Jepang ini. Sementara itu, ke-4 rekannya tak banyak bicara, namun memberikan dukungan besar pada Goro. Mereka tetap berharap Goro bisa kembali dan SMAP bisa utuh kembali saat merayakan ulang tahun ke-10 perjalanan karir mereka. Rencananya, SMAP akan mengeluarkan album khusus untuk *event* ini, yang berjudul ***Smac*** [SMAP Music Anniversary CD].



Apa sih yang bisa membuat **Ayumi** 'diam'? Gadis cantik super sibuk ini baru saja merilis sebuah *single* baru, ***Dearest***, pada 27 September lalu, yang bisa dipastikan bakal nongkrong lagi di tangga Oricon. Belum lama ini, Ayumi juga mengkonfirmasi hubungannya dengan **Tomoya Nagase** [22] dari grup TOKIO. Mereka memang sedang 'pe-de-ka-te' namun belum menentukan langkah selanjutnya. Mungkin Tomoya ini yang bakal bisa sedikit 'mendiamkan' Ayumi. Apakah hubungan mereka akan mendapat tantangan dari pihak *agency* dan para fans-nya?



Dorama baru yang dibintangi **Kyoko Fukada**, yang mulanya direncanakan akan mengambil lokasi syuting di New York pada Oktober ini, mungkin mengalami penundaan atau pemindahan lokasi akibat terjadinya tragedi WTC. Rencananya, dorama ini bakal tayang pada Februari 2002. Saat terjadi tragedi itu, Kyoko sedang berada di Los Angeles, untuk syuting bagi program acara NTV.



Tanggal 22-23 September lalu merupakan konser perpisahan **Oblivion Dust** bagi penggemarnya. Setelah konser yang bertajuk ***Last 2 Nights "Thank You & Good Bye"*** ini, maka mereka resmi menyatakan mundur dari kancah J-Rock. Namun banyaknya band J-Rock yang *disband*, bukan berarti musik ini mulai kehilangan pamornya di Jepang. Malah ini menjadi momen kemunculan bagi band-band rock *indies* yang baru, seperti *Due'le Quartz, Aliene Ma'riage, El Dorado* atau *Madeth Gray'll*.



Selain Kyoko, sejumlah artis Jepang yang ada di New York saat kejadian tragedi itu, juga langsung menghubungi keluarga dan teman-teman mereka untuk memberitahu bahwa keadaan mereka baik-baik saja. Diantara mereka adalah **Utada Hikaru**, **Hiro**, **Himuro Kyousuke** dan **Toshinobu Kubota**. Sedangkan di Jepang, **Teru** [GLAY] langsung mengeluarkan pernyataan keprihatinannya yang mendalam tentang tragedi yang terjadi. Ia berdoa bagi para korban, dan berharap kejadian ini tak terulang lagi, dimanapun di seluruh dunia.

Saat melakukan *live*-nya di Hongkong akhir Agustus lalu, **Dir en Grey** sempat mengadakan *press conference*, yang dihadiri oleh sekitar 20 orang wartawan dari media Jepang dan Hongkong. Saat itu dikonfirmasikan tentang rencana Dir en Grey mengadakan *Asian Tour* mereka mulai tahun depan. Dimulai dari Hongkong, yang kemudian menuju daratan China, Taiwan, Korea, Thailand dan Malaysia. Hal ini melihat betapa besar minat masyarakat negara-negara itu terhadap *visual rock*. Bagaimana dengan Indonesia?

Selain sibuk mengurusi label rekaman barunya, ***InterLUXIZ***, **Sugizo** [ex-Luna Sea] juga sedang berkonsentrasi membuat *soundtrack* untuk film yang juga ikut dibintanginya. Film yang rencananya bakal muncul akhir tahun ini diberi judul *Sound Track*. Selain itu, artis yang selalu berusaha dekat dengan penggemarnya ini, juga membuat *Official Fans Club* baru, yang bernama **SCUZZ**. Ini sekaligus melengkapi *Official Web Site*-nya yang sudah ada lebih dulu, **Sephirot**.

Pada 6 Oktober lalu, **Aikawa Nanase** [26] telah melahirkan seorang bayi laki-laki di Tokyo. Keduanya berada dalam keadaan sehat. Meski demikian, Aikawa yang sangat bahagia, belum juga ingin memberitahukan identitas dari ayah sang bayi itu.

Sementara Perdana Menteri Jepang **Koizumi** membatalkan kunjungan kenegaraannya ke Asia Tenggara, puteranya yang memiliki wajah tampan, **Kotaro Koizumi** [23] sedang sibuk dengan debutnya di dunia iklan. Ia baru saja menyelesaikan iklan untuk bir Suntory. Kabarnya, pendapatan dari iklan ini melebihi jumlah *salary* tahunan sang ayah. Nampaknya mereka berdua akan menjadi pasangan ayah-anak favorit pada akhir tahun ini.

INTRO

SIAM

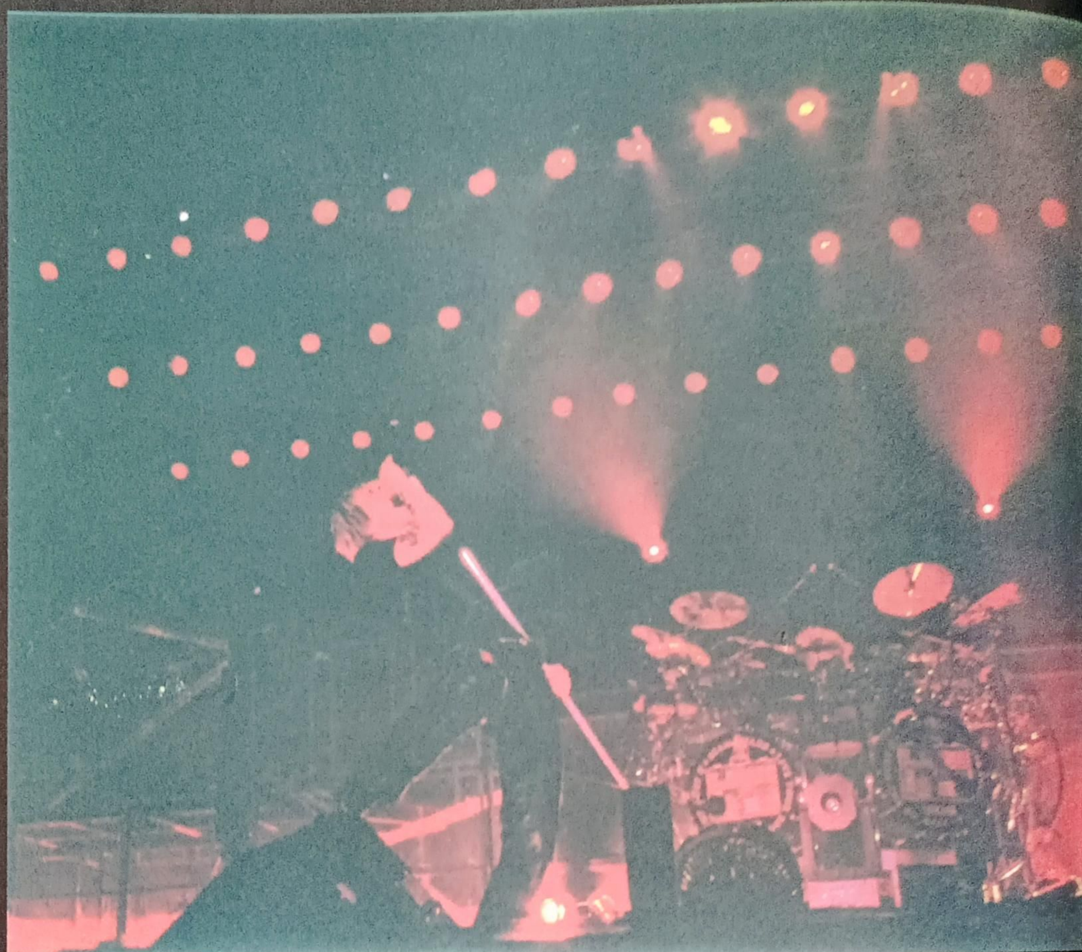
Satu lagi band J-Rock yang telah memiliki banyak penggemar di Indonesia. Namanya **Siam Shade**. Dengan single ke-6nya, ***1/3 Junjo na kanjo*** yang nampil di anime **Rurouni Kenshin**, mereka mampu membuat pencinta musik J-Rock penasaran dan ingin mengenalnya lebih jauh. Warna musik yang mereka bawakan memang variatif. Hal inipun diakui oleh para personel maupun fansnya. Maka tak heran kalau band yang personelnya sangat aktif di berbagai kegiatan ini, semakin hari semakin sukses di Jepang.

Berawal sebagai band *Indie*, Siam Shade dibentuk pada bulan Mei 1993 dengan anggota 3 personel, yaitu: **Chack** [vo], **Kazuma** [vo&g], dan **Natin** [b]. Pada saat itu, mereka tengah mempersiapkan 4 *demo tape* [***End of Love***, ***I Believe***, ***Tragic Mine***, dan ***Lose My Reason***] yang bakal dikirim ke beberapa label musik di Jepang. Di tengah persiapan itu, **Daita** bergabung 2 bulan kemudian untuk menduduki posisi gitaris, menyusul **Junji** yang 1 tahun kemudian menjadi *drummer*. Format Siam Shade secara *perfomance* memang tidak mengandalkan Visual Kei. Sejak awal, band ini lebih dikategorikan sebagai band J-rock non Visual Kei.

Lalu pada tanggal 19 Desember 1993 mereka 'memberanikan diri' dengan melemparkan single *indie* yang berisi 2 lagu, yaitu ***Light for Closed your eyes*** dan ***Doll***. Dari sambutan masyarakat yang cukup hangat, membuktikan keberadaan mereka mulai diterima di industri musik Jepang, dan mereka pun menandatangani kontrak dengan label Sony Music.

Akhir tahun 1994, adalah permulaan yang baik untuk karir Siam Shade di kancah musik Jepang, karena mereka meluncurkan album *indie* pertamanya yang bertajuk **Siam Shade** lewat label Sony Music Japan. Kehebatan mereka langsung terbukti karena album tersebut mampu menduduki posisi 2 untuk ***Oricon Indies Chart***.

Tahun 1995, mereka memulai kegiatannya di atas panggung dengan menjadi band pembuka untuk konser band legendaris di Jepang, **Luna Sea**. Beruntung mereka bisa menjadi band pembuka untuk band senior ini, karena mereka sering mendapat kesempatan untuk *sharing* bersama tentang dunia band dan banyak mendapat pelajaran yang berharga. Karena itu, tidak heran jika para member Siam Shade mengakui bahwa orang yang mereka idolakan adalah para member Luna Sea. Kegiatan mereka semakin bertambah dengan



memulai *tour* yang panjang selama setahun, mulai dari **One Man Live** [sebuah *live house* kecil di jepang], **Akasaka Blitz**, **NHK Hall**, hingga ke seluruh Jepang! Pada saat-saat *tour* panjang inilah Chack mengganti namanya menjadi **Hideki**.

Tanggal 21 Oktober 1995, single pertama mereka, ***RAIN*** di lempar ke pasaran. Menyusul sebulan kemudian album kedua, ***Siam Shade II*** dirilis. Nampaknya mereka lebih fleksibel menamai albumnya sesuai dengan nama bandnya. Ini terbukti saat mereka selalu meluncurkan album dengan nama band-nya sebagai judul, berseri mulai dari I, II, III dan seterusnya.

Aktivitas Siam Shade tidak hanya sebagai band pembuka saja, namun mereka juga mulai mendapat kesempatan untuk menggelar konsernya sendiri , serta konser bersama dengan band-band lain. Selain itu, mereka juga aktif sebagai model iklan ESP, dan menjadi DJ [penyiar] di beberapa stasiun radio Jepang. Salah satunya di Bay FM [yang juga ikutan siaran di radio ini adalah Teru dari GLAY, Penicillin, dan Porno Grafitti] dalam program **Boys Be Siam Shade**. Di sini, Natin dan Daita-lah yang aktif sebagai DJ.

Tahun 1996 mereka meluncurkan sebuah single, ***TIME's***, dan album ***Siam Shade III***. Menyusul tahun 1997, dimana pada tahun inilah mereka paling banyak meluncurkan single [tapi tidak meluncurkan album satupun!]. Single-single tersebut adalah ***Why not?***, ***Risk***, ***Passion***, dan terakhir ***1/3 no Junjo na Kanjo*** yang terpilih jadi salah satu *ending song*-nya Kenshin. Bahkan lagu ini dianggap sebagai salah satu *soundtrack* anime terbaik pada tahun 1997. Ini berarti, Siam Shade telah berhasil merangkul banyak fans lagi lewat jalur *soundtrack* anime. Pada tahun ini pula, Siam Shade mencoba meluncurkan video pertama, **SIAM SHADE**, yang berisi kumpulan klip dari single-single mereka. Salah satunya adalah video klip dari ***TIME's***.

Setelah 1 tahun tidak meluncurkan album, maka pada tahun 1998 mereka meluncurkan 2 album sekaligus! Mungkin ini sekalian untuk membayar hutang mereka kepada fansnya ^_^ Keduanya adalah ***Siam Shade IV : Zero*** pada tanggal 21 Januari [di album inilah terdapat lagu ***1/3 Junjo na Kanjo***] dan ***Siam Shade V*** pada tanggal 2 Desember 1998. Di kedua album ini, mereka memasukkan masing-masing sebuah lagu instrumental. Lagu-lagu tersebut adalah ***Virtuoso*** pada *Siam Shade IV* dan ***Solomon's Seal*** pada *Siam Shade V*. Walaupun dalam versi instrumental, tapi justru disini mereka menonjolkan permainan gitar dengan berbagai macam harmonisasinya. Pada tahun ini juga mereka meluncurkan 3 single yaitu ***Glacial Love*** [Mei 1998], ***Dreams*** [Agustus 1998], dan ***Never End*** [Oktober 1998]. Sebelumnya, pada bulan Maret, mereka meluncurkan video ***SIAM SHADE V2*** yang merupakan kumpulan video klip mereka dari tahun 1995 hingga 1997. Sedangkan untuk konser besarnya, mereka menggelar **SIAM SHADE TOUR 1998: ZERO-ISM** yang dimulai pada bulan Maret, dengan *gig* pertamanya di Akasaka Blitz. Setelah

SHADE

itu dilanjutkan konser berikutnya, **WILD SEVEN**.

Untuk album ke-4 dan ke-5, banyak pengamat menyatakan terdapat perubahan yang cukup jelas diantara keduanya. Pada album *Siam Shade V*, suara Hideki terdengar berubah. Walau demikian toh mereka tetap memuji isi album ke-5 ini. Terbukti dengan penjualannya yang meningkat pesat dan masuk kedalam top 10 *best seller* di toko CD terkenal, **HMV**.

Tepat pada tanggal 1 Januari 1999, Siam Shade memberi kejutan tahun baru kepada para fansnya dengan meluncurkan video terbaru, ***SIAM SHADE V3*** yang berupa kumpulan video klip dari tahun 1997 hingga 1999. Tahun ini juga, mereka meluncurkan *official website* mereka. Sayangnya, mereka 'belum berani' untuk membuat site dalam format berbahasa Inggris. Jadi, masih dalam format bahasa Jepang saja. Fans Clubnya sendiri juga masih berskala nasional [*zannen desu~*]. Pada tahun ini juga mereka meluncurkan ***Score Book Siam Shade 5*** yang berisi *chord* gitar, bass, dan drum untuk beberapa single saja, seharga 3200 yen. Kemudian mereka menyusul meluncurkan Video ke-4nya pada tanggal 30 Agustus, yang bertajuk ***SIAM SHADE V4***. Video ini merupakan video konser mereka pada saat melakukan ***Tour 1999 Monkey Science Final Yoyogi***.

Masih di tahun penghujung ini, mereka merilis single ke-10nya, ***Kumori Nochi Hare*** pada tanggal 24 Februari. Untuk memanjakan penggemarnya, Siam Shade kemudian menggelar tour besar-besaran yang dimulai pada tanggal 26 Maret 1999, dengan tajuk ***Siam Shade Tour 1999 : MONKEY SCIENCE***. Konser inilah yang kemudian diabadikan sebagai video Siam Shade V4. Usai mengelar konser panjang ini, bersama dengan band lainnya mereka menjalani konser ***EXCITING SUMMER FIGHT SERIES: METAL SEX AGAIN*** selama 4 hari pada akhir Juli-awal Agustus. Yang kemudian disusul dengan peluncuran 2 single terbaru mereka secara berurutan: ***Black*** dan ***1999***, yang peluncurannya hanya berselang 2 minggu saja!

Pada tahun 2000, mereka memulai konser ***Live Winter Series Count Up 2000***. Dilanjutkan dengan konser besar-besaran ***SIAM SHADE LIVE TOUR 2000: KICK UP DUST***. Single mereka yang dirilis pada tahun ini adalah ***Setsunasa Yorimo Tooku e***. Lagu ini memiliki irama yang cepat, lincah, dengan permainan bass Natin yang cukup *catchy* dan dinamis.

Menjelang pertengahan tahun, mereka meluncurkan album ke-6, ***Siam Shade VI***, yang isinya terdiri dari 2 disc. Pada peluncuran pertamanya, mereka mengeluarkan album ini dalam bentuk *Limited edition* dimana *casing* CDnya berwarna kuning transparan. Lagu di dalam album ini semuanya dinyanyikan dalam bahasa Inggris. Suatu keberanian yang luar biasa bagi sebuah band Jepang. Dan kebanyakan orang mengatakan bahwa album ini dinyanyikan dengan lafal bahasa Inggris yang cukup baik.

Mengulang kesuksesan konser *Kick Up Dust 2000*, mereka akhirnya membuat sekuel dari konser berskala nasional tersebut, ***SIAM SHADE LIVE TOUR 2000 : KICK UP DUST II*** yang berlangsung selama 2 bulan [10 September - 10 November 2000]. Tiketnya juga dijual secara *on-line* melalui internet, di *official site* mereka. Usai konser ini, pada bulan Desember, mereka menutup millennium ini dengan membuat konser khusus, ***Act Against Aids 2000***.

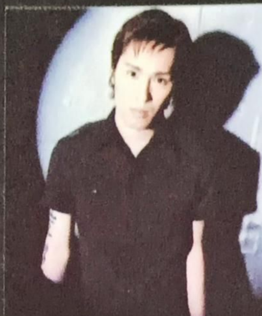
Mereka juga sempat merilis video ke-5 mereka, ***SIAM SHADE V5*** pada 6 September 2000. Di dalamnya terdapat video klip dari single ***Black***, ***1999***, ***setsunasa yorimo tooku e*** dan ***Get A Life***. Sedangkan tepat pada akhir tahun 2000, mereka juga melepas video ke-6, ***SIAM SHADE V6*** yang berisikan *video live concert*-nya.

Pada tahun ini mereka kembali memulai konser besar-besaran, yang dimulai pada bulan Februari.Yaitu dengan menggelar ***SIAM SHADE LIVE TOUR 2001*** mulai 22 Februari. Disusul konser berikutnya, ***SIAM SHADE LIVE TOUR Jumping Fight Series 2001*** yang digelar bulan April. Tiketnya yang seharga 5000 yen langsung terjual habis di 3 tempat, yaitu di Nagoya Diamond Hall, Shibuya-AX dan Akasaka Blitz [tempat terakhir mereka konser untuk live tour ini].

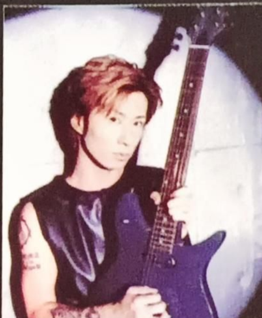
Berita terakhir adalah peluncuran single terbaru mereka, **LIFE**, pada tanggal 11 April lalu. Di dalam lagu ini, Hideki menyanyikannya dengan gaya *rap*! Suatu warna baru lagi di dalam harmonisasi musik Siam Shade. Nampaknya, band yang satu ini bakal cukup kokoh menancapkan cakarnya di blantika J-Rock. Kita tunggu saja, apalagi gebrakan yang bakal dilakukannya.

Bagi yang penasaran ingin melihat *official website* Siam Shade, masuk aja ke: **http://live.co.jp/~hidehito/**

*Artikel dibuat oleh **sLasHerBird** di Jakarta*



Nama: **Hideki Imamura** [Chack/ Hideki]
Posisi: Vokalis
Lahir: Setagaya [Tokyo], 29 Januari 1972
Tinggi/ Berat: 184 cm/ 60 kg
Golongan darah: 0
Musisi Fave: Skid Row, Sebastian Bach
Note:
Vokal Hideki memang menjadi ciri khas bagi Siam Shade. Cowok yang punya tato huruf kanji di sepanjang lengan kanannya ini memiliki power suara yang kuat sehingga mampu bernyanyi membawakan lagu-lagu *kenceng* dalam waktu yang cukup lama.



Nama: **Kazuma Endo** [Kazuma]
Posisi: Vokal dan Gitar
Lahir: Nishi-Izu [Shizuoka], 26 Februari 1972
Tinggi/ Berat: 173cm/ 64 kg
Golongan Darah: B
Musisi fave: Aerosmith , Motley Crue
Note:
Dalam aksi panggungnya, Kazuma memiliki peran ganda, yaitu sebagai gitaris sekaligus *backing vocal*. Teknik bermain gitarnya lebih identik dengan aliran *Hard Rock*.



Nama: **Daita Ito** [Daita]
Posisi: Gitar
Lahir: Setagaya [Tokyo], 19 Juni 1971
Tinggi/ Berat: 175cm/ 60 kg
Golongan darah: A
Musisi fave: Rush, Vow Wow, Dream Theater
Note:
Gitaris yg pernah punya *nickname* Ateru [di awal karir Siam Shade] ini, mampu bermain gitar dgn harmonisasi yg sangat baik. Daita dikontrak oleh merk instumen musik terkenal di Jepang **ESP** sbg model iklan media cetak maupun elektronik, dan juga mendapat kesempatan untuk dibuatkan gitar special *Artist Series* oleh ESP bersama-sama dgn Kazuma & Natin.



Nama: **Yasushi Nakagawa** [Natin]
Posisi: bass
Lahir: Tokyo, 15 Oktober 1971
Tinggi/ Berat: 174cm / 60 kg
Golongan darah: B
Musisi fave: Motley Crue
Note:
Inilah *leader* dari Siam Shade. *Bassist* keturunan Thailand ini pernah mendapat kesempatan emas yaitu dengan dibuatnya bass spesial *Artist Series* dari ESP dengan harga yang tinggi.



Nama: **Junji Sakuma** [Junji]
Posisi: Drumer
Lahir: Kanagawa, 30 Maret 1973
Tinggi/ Berat: 173 cm/ 58 kg
Golongan Darah: B
Musisi fave: Guns n' Roses
Note:
Merupakan personel Siam Shade yang bergabung paling akhir. *Nickname* saat awal karirnya adalah To.

NORIKA F

Mungkin di Indonesia, tampang artis cantik satu ini baru dikenal lewat perannya sebagai penyiar TV menyebalkan yang iri pada tokoh utama yang dimainkan **Honami Suzuki** dalam dorama **"News no Onna"** atau **"News Woman"** [di sini diterjemahkan jadi **"Anchor Woman"**] yang pernah diputar Indosiar awal tahun ini. Atau mungkin dari movienya **Aaron Kwok** yang beredar di sini; **"China Strike Forces"**. Di Jepangnya sendiri, si cantik ini justru lebih dikenal sebagai ratu iklan Jepang karna ia lebih banyak terlibat dalam bermacam-macam iklan dibanding artis lainnya. Tapi siapa sih sebenernya **Norika Fujiwara** itu?! Kita *ubek* bareng yuk...

Lahir di Hyougo, ***Norika Fujiwara*** sudah terliat cantik sejak kecilnya. So, setelah sekolahnya selesai, Norika mengikuti **Miss Nippon Contest** tahun 1992... yang tak disangkanya ia mendapat tropi juara pertama. Setelah kemenangannya itu, Norika langsung mendapat tawaran menjadi model iklan baju renang **Toray** dan jadi presenter TV quiz show **"Quiz Shinsuke-kun"** produksi ASAHI-TV yang diputar hingga tahun 1996. Dari tahun ke tahun, Norika pun makin dikenal publik Jepang lewat berbagai iklan lainnya; misalnya model *image character* untuk **"Kimono Champaigne"** [1993] dan **Asahi Beer Company** [1994], serta iklan tooth powder **APAGARD** [1997]. Sering pula ia menjadi model iklan dari 7 hingga 10 produk dalam waktu 1 tahun. Bahkan hingga abad millenium, Norika masih tercatat sebagai bintang iklan utama produk ***Testimo*** dari perusahaan kosmetik **Kanebo** sejak tahun 1998. Begitu juga dalam perusahaan beken lainnya, macam **FUJI FILM**, **BOURBON**, **J-PHONE**, **TOBU**, **APLUS**, **TAKARA**, **JAL**,





OTSUKA beverage, dan **Wacoal**.
Selain iklan, Norika ternyata dinilai sangat pas membawakan acara program TV. So, meski acara **"Quiz Shinsuke-kun"** sudah habis masa tayangnya, Norika masih muncul di TV dalam program lainnya. Contohnya **"Maido Ojama Shimasu"** -nya TBS [1995], **"Shônan Liverpool Gakuen"** dari Fuji TV [1995], 2 TV Show Fuji TV **"SWITCH"** [1996] dan **"STAR DOKKIRI DAISAKUSEN"** [1998], plus 3 acara yang dipandunya sampai sekarang yaitu **"SRS"** nya Fuji TV yang dipandunya sejak tahun 1996, acara Nihon TV **"FUN"** dari tahun 1998, dan yang terbaru; **"OKUMANCHÔJA TO KEKKON SURU HÔHÔ"** dari NTV.

Bagaimana dengan karirnya sebagai artis dorama dan film? Ternyata dalam soal berakting, cewek yang hobi nonton OR *combative* ini juga berbakat loh. Ia bisa main sebagai tokoh *nyebelin* di satu kisah, juga bisa jadi tokoh *nyenengin* di kisah lain. Keahliannya yang jago *cas-cis-cus* bahasa Inggris pun terkadang sering dipakai dalam film dan dorama yang diikutinya. Memulai karirnya sebagai artis film, Norika debut pertama kali dalam movie **"Hanayori Dango"** [1995] yang diangkat dari anime dan manga berjudul sama. Dilanjutkan dengan movie **"CAT'S EYE"** [1997] dimana ia bermain bersama **Yuki Uchida** dan **Izumi Inamori** sebagai 3 cewek bersaudara yang berusaha menyelamatkan ayah mereka yang diculik hingga harus berhadapan dengan satuan polisi dan sindikat kejahatan China. Movie yang satu ini juga diambil kisahnya dari manga dan anime berjudul sama karya **Tsukasa Hojo**, pencipta anime **"City Hunter"**. Norika mulai terkenal dalam dunia dorama dari pemunculan pertamanya dalam dorama **"Sore ga Kotae Da!"** [That's The Answer!] tahun 1997 bersama **Hiroshi Mikami**, **Masato Hagiwara**, **Michiko Hada**, **Miki Sakai**, **Kuniko Asagi**, **Kyôko Fukada**, dan lainnya. Masih di tahun yang sama, artis yang suka banget ke *athletic gym* ini jadi tokoh pendamping bersama **Takako Matsu** dan **Go Morita** [V6] dalam sekuel dorama beken **"Hitotsu Yane no Shita 2"** [Under The Same Roof 2] dengan 6 aktor utama yang memainkan 6 anggota keluarga **Kashiwagi**: **Yôsuke Eguchi** [sebagai Tatsuya],



Masaharu Fukuyama [Masaya], **Norika Sakai** [Koyuki], **Issei Ishida** [Kasuya], **Megumi Ôji** [Koume], dan **Kôji Yamamoto** [Fumiya]. Kemudian diteruskan dengan perannya sebagai **Erika Takagi** dalam **"Love Generation"** mendampingi **Takuya Kimura** dan **Takako Matsu**. Dalam dorama yang jadi hit di tahunnya ini, tokoh Erika adalah pramugari bekas teman SMU **Teppei Katagiri** [Takuya] dan teman baik **Riko Uesugi** [Takako] yang selalu membantu permasalahan kedua temannya ini dengan nasehatnya, meski terkadang suka menggoda Teppei. Tahun 1998, Norika masih jadi tokoh pendamping dalam dorama **"News No Onna"** [News Woman] yang dimainkan Honami Suzuki dan **Hideaki 'Takky' Takizawa**, dimana ia berperan jadi tokoh **Natsumi Hoshino** si 'tukang iri' karna ingin jadi penyiar menggantikan kepopuleran **Tamaki Aso** [Honami]. Dan juga dalam dorama **"WITH LOVE"** bersama **Yutaka Takenouchi** dan **Misako Tanaka**, Norika kembali jadi tokoh pendamping *nyebelin*; **Kaori Imai**, pacar dari tokoh **Takashi Hasegawa** [Yutaka].

Barulah dalam dorama **"HAPPY MANIA"** [1998], ia mendapat peran utama dan dipertemukan kembali dengan Izumi Inamori dengan ceritanya yang humoris. Di tahun-tahun berikutnya, Norika pun jadi tokoh utama dalam dorama selanjutnya seperti misalnya **"AKIMAHENDE"** [NO WAY!] tahun 1998 dimana ia dipasangkan lagi dengan Yuki Uchida berperan sebagai 2 anak usil yang mencoba menghalangi pernikahan ayahnya dengan wanita yang diperankan **Tamao Nakamura**. Lalu dalam dorama **"NAOMI"** tahun 1999, Norika bermain sebagai guru *troublemaker* di sebuah SMU bernama **Naomi** dan bersahabat dengan 2 guru wanita lainnya yang sama-sama bernama Naomi [diperankan **Ryô** dan **Aiko Sato**]. *Still in the same year*, Norika dipasangkan dengan aktor kaliber **Etsushi Toyokawa** dalam dorama pembunuhan **"Kiken na Kankei"** [Dangerous Relationship] yang menceritakan seorang eks-supir taxi **Shinji Uozomi** [Etsushi] yang menjadi *head chief* sebuah supermarket besar yang diselidiki detektif **Yukiko Hayami** [Norika] karna dicurigai sebagai tersangka pelaku pembunuhan, tapi keduanya

malah terlibat lebih jauh lagi. Dalam dorama ini, Norika juga bermain bersama salah satu anggota **SMAP**; **Goro Inagaki** yang berperan sebagai tokoh **Takao Kawase**. Di tahun 1999 ini pun, Norika bermain dalam movie special dari dorama beken; **"Great Teacher Onizuka"** mendampingi **Takashi Sorimachi** sebagai seorang wartawan yang sibuk *ngebuntutin* **Eikichi Onizuka** [Takashi] karna curiga Takashi adalah pelaku kejahatan yang dilihatnya.

Awal abad millenium, Norika bermain dalam dorama cinta yang cukup mengharukan; **"Kinyôbi no Koibitotachi E"** [Dear Friday's Lover], bersama **Maki Mizuno**, dimana ia kembali didampingi aktor [juga penyanyi] **Katsunori Takahashi** yang pernah juga ikut mendukung drama Norika **"AKIMAHENDE!"**. Dalam film yang lumayan sukses di Jepang ini, bahkan diputar juga di Taiwan, Norika mampu merubah pribadi tokoh **Madoka** yang awalnya tampak bandel menjadi tokoh yang menderita karna cinta. Di tahun 2000 Norika hanya bermain dalam dorama ini, karna ia lebih sibuk mengikuti berbagai acara show TV dan ikut main dalam movie 'kolaborasi' 3 negara; **"Lei ting zhan jing"** [China Strike Force] mendampingi aktor beken **Aaron Kwok**, aktor barat **Mark Dacascos** dan penyanyi rap **Coolio**. Kisahnya mengisahkan seorang security muda bernama **Darren Tong** [Aaron] yang bertugas untuk memberantas kejahatan obat bius dan kalangan korupsi yang ternyata 'merembet' ke jaringan internasional obat bius besar. Dalam tugas ini, Darren dibantu oleh **Noriko** [Norika] seorang agen Interpol Jepang yang memang ditugaskan ke China untuk menangani masalah itu.
Baru awal tahun ini, kembali ia menghibur pencinta dorama Jepang lewat dorama terbarunya **"Mukashi no Otoko"** [Man From The Past] yang diputar dari April hingga Juni tahun 2001 ini bersama **Takao Oosawa**, **Hiroshi Abe**, **Yasuko Tomita**, plus dengan **Tomoka Kurotani** yang juga ikut main dalam dorama "Kinyôbi no Koibitotachi E". Dalam dorama ini, Norika bermain sebagai **Akari Hara**, seorang wanita bisnis yang sukses bekerja sebagai clerk dalam sebuah stylish boutique yang bertemu kembali dengan eks-pacarnya di masa kuliah dulu **Arashi Ikeda** [Takao] di pesta reuni. Keduanya ternyata masih saling tertarik, padahal Takao telah menikah dengan **Mari** [Yasuko] dan Akari sendiri punya pacar **Hayato Kitazawa** [Hiroshi].

Lepas dari soal karir, Norika banyak ditanya tentang keinginannya untuk menikah, apalagi si cantik ini sudah menginjak usia 30 tahun tanggal 28 Juni kemarin. "Wah kalau bisa menikah sekarang, saya langsung mau deh", katanya dalam suatu jumpa pers di stasiun TV TBS saat acara promosi dorama **"Mukashi no Otoko"**. Aktris yang punya sertifikat Kimono Dressing License tingkat 3 ini malas pacaran, sebab menurutnya hal itu terlalu besar resikonya. Tapi dalam soal ini, Norika pernah digosipkan pacaran dengan Aaron Kwok setelah selesainya movie mereka **"Lei thing zhan jing"**. Pasalnya, saat Norika datang ke-2kalinya ke Hongkong untuk syuting iklan Fuji Film dimana ia dipasangkan lagi dengan Aaron, pers Hongkong 2 kali melihat mobil Aaron parkir di bawah hotel tempat Norika menginap. Sempet pula mereka ketauan sedang kencan di restoran milik Aaron. Norika sendiri malah kesel berat dituduh seperti itu; "Saya dan Aaron cuma sebatas partner kerja aja. Tapi tiap saya ke Hongkong, pasti selalu dikaitkan dengan Aaron deh. *Bete* nggak sih?!" Hmm....gosip ini bener nggaknya sih cuma Norika sendiri yang tau lah. Tapi yang pasti kalau udah jodoh, cepet aja diresmiin deh. Katanya pen cepet nikah...atau masih *nyari* nih?! Ada yang mau daftar? Tapi siap-siap aja saingan ama Aaron deh ^_^. Sekarang kita tunggu aja kabar apa lagi yang bakal dibuat artis satu ini, akankah ia mampu bertahan dalam dunia yang digelutinya sekarang ini mengingat usianya udah berkepala 3?! *Gambatte ne, Norika-san...*

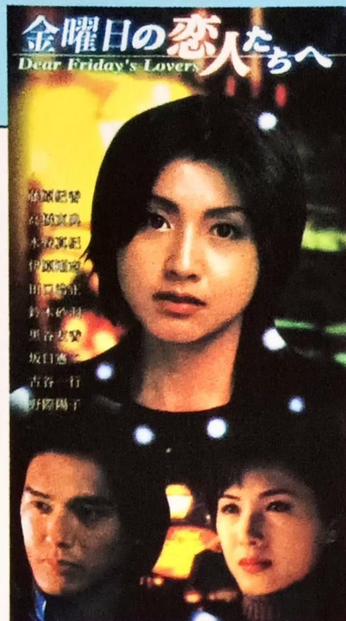
Profil:

Lahir: **Hyougo, 28 Juni 1971**
Bintang: **Aquarius**
Tinggi: **171 cm**
Berat: **48 kg**
Gol darah: **A**
Hobi: ***Dipijat***, **interior ruangan, basket, english school, merawat diri**

DORAMA

KINYOUBI NO KOIBITOTACHI E

LOVE SONG ONLY FOR YOU





Cinta itu indah namun ada kalanya menyakitkan. Tapi semua orang pasti gak akan kapok untuk jatuh cinta deh. Dorama **"Kinyoubi no Koibitotachi E"** [Dear Friday's Lover] menyuguhkan kisah cinta indah yang *full* pengorbanan dari seorang wanita yang menyukai pria yang juga dicintai sobatnya. Wah kaya apa tuh?! Lanjut deh...

Kamakura Madoka [diperankan **Fujiwara Norika**], pegawai 29 tahun yang bekerja di kantor *Kabushiki Kaisha Tôkyô Shouji* [Tokyo Trading Company Urusan Perdagangan] dan pintar bahasa Inggris. Ia kadang suka berbuat kesalahan atau musti tahan godaan dari klien kantor yang mata keranjang. Kegiatannya ini sering membuatnya 'loncat' dari satu tempat ke tempat lain, nggak heran ia jadi tipe cewek lincah, agak tomboy, tabah, dan suka bilang "OH MY GOD!" pas panik. Suatu hari Madoka harus kerja lembur, tapi agendanya hilang maka ia terpaksa *ngubek* isi kantong-kantong sampah kertas di ruang bawah tanah. Di situ, Madoka bertemu seorang 'guardman' ganteng [satpam gitu!] yang sedang patroli, yang kemudian membantunya. Tapi akhirnya Madoka pasrah dan pergi ke apartemen pacarnya Yuuji. Tapi ia melihat Yuuji bersama cewek lain, so ia langsung pergi lagi di tengah hujan deras. Saat Madoka membuang kunci apartemen Yuuji dari atas jembatan dekat apartemennya, kembali ia bertemu dengan 'guardman' tadi yang berhasil menemukan agendanya. Esoknya Madoka lagi-lagi sial; saat buru-buru masuk kantor karna terlambat, ia tersandung dan ditolong lagi oleh sang 'guardman' itu. Lalu Madoka mendengar berita tentang rencananya yang tak disetujui **Kuroda Koutarou** [**Furutani Hideyuki**], salah satu *joumu* [direktur pelaksana] perusahaan itu. Ia menghadap sang *joumu* yang malah menyarankannya berhenti dari pekerjaannya dan menjadi sekretarisnya. Madoka tertantang untuk menawarkan rencananya ke beberapa perusahaan agar sang *joumu* mengakui kemampuannya. Tapi ia jengkel karna calon-calon kliennya justru lebih tertarik pada dirinya. Sang 'guardman', yang mengenalkan diri sebagai **Tanabe Haruki** [**Takahashi Katsunori**] di pertemuan ke-2 mereka, menyadarkan Madoka yang mabuk bir agar ia tak berhenti mencari hal yang diinginkannya. Madoka memutuskan mencoba jadi sekretaris dengan bimbingan *hishoshitsu-chou* [kepala ruang sekretaris]; **Murakami Ryouko** [**Nozawa Youko**]. Madoka mulai belajar giat, tapi sifatnya yang gak bisa diam tak berubah. Tingkah dan mimik mukanya yang sebel karna suka ditegur sekretaris cerewet; **Enomoto Kimiko** [**Suzuki Sawa**] sering membuat geli Haruki yang melihatnya. Tapi Madoka makin terlihat jadi sekretaris profesional. Diantara Haruki dan dirinya pun terjalin persahabatan.

Lalu muncul sobat akrab Madoka yang baru pulang dari luar negeri; **Nakamura Kaori** [**Mizuno Maki**], yang juga bekerja di perusahaan itu sebagai sekretaris dari direktur utama. Saking akrabnya, Madoka juga tahu Kaori dulu punya pacar semasa kuliah. Setelah mereka melihat Haruki bekerja *part-time* jadi pemain piano di bar Hotel Printemps, Madoka akhirnya tahu Haruki-lah bekas pacar Kaori. Mulanya Madoka sering mengatakan, meski ia suka permainan piano Haruki, hubungan mereka hanya sebatas teman. Tapi setelah tahu hubungan Haruki dan Kaori dahulu, Madoka merasa cemburu. Kaori, yang saat itu dijodohkan oleh atasannya dengan putra salah satu rekan sang atasan, tahu perasaan sahabatnya. Di luar dugaan Madoka, Kaori mendukungnya dan membantunya lebih dekat dengan Haruki. Awalnya sih Madoka menolak karna malu, tapi ia tak tahu kalo Haruki ternyata memiliki perasaan khusus pada dirinya, apalagi sejak Madoka merawat Haruki saat pria itu demam. Maka Haruki tak menolak ketika Kaori mengundangnya datang ke apartemen Madoka untuk makan malam ber-3. Tapi Madoka khawatir dengan Kaori yang seolah memaksakan diri untuk dijodohkan sebab ia ingin sahabatnya itu bahagia. Sesuai dugaan, Kaori akhirnya menangis menolak untuk menikah saat pesta pertunangan. Di saat itu Madoka dan Haruki baru resmi pacaran, maka Haruki minta ijin Madoka untuk merawat Kaori karna ia khawatir layaknya seorang teman. Kepada Madoka, Kaori mengatakan sikapnya di pesta bukan karna Haruki, tapi ia tak bisa hidup dengan orang yang tak disukainya. Dari awal Madoka merasa Kaori masih suka Haruki, so ia ragu akan perkataan Kaori. Tapi ia sangat bahagia saat Haruki bilang Madoka-lah orang yang penting baginya; *"Suki desu, anata ga dare yori mo"* [*Aku suka kamu dari siapa pun*].

Masalah besar muncul. Kaori tahu Haruki masih tak mau mencipta lagu sejak peristiwa saat kuliah, yang membuat telinga kanan Haruki agak tuli. Kaori tak menerima keputusan itu dan menangis di pelukan Haruki karna tak tahan menahan perasaannya lagi. Kejadian itu terjadi di depan mata Madoka, yang memutuskan mengembalikan Haruki pada Kaori. Walo hatinya sedih, Madoka selalu bersikap riang di hadapan Kaori dan berjanji tak akan mendekati Haruki. Ia pun menghindari Haruki yang ingin bicara padanya. Di saat yang sama, Madoka merasa sedih dengan fitnahan yang menimpa Kuroda *joumu* yang dianggapnya ayah sendiri. Tambahan lagi, ia dilamar oleh rekan sekantornya dulu; **Kishimoto Takumi** [**Izuhara Takeshi**] yang jatuh cinta padanya. Kuroda *joumu* pun menyuruh Madoka kembali ke pekerjaannya yang dulu agar bisa pergi ke Italia dengan Takumi untuk mengurus restoran cabang perusahaan *Tokyo Shuuji* ini. Berita lamaran Takumi dan rencana Madoka ke Italia sampai ke telinga Haruki, yang segera mendatangi Madoka ke apartemennya. Haruki memohon agar Madoka kembali padanya dan tak menikah dengan lelaki lain; *"Doko ni mo ikasenai"* [*Jangan pergi ke mana pun*]. Madoka berusaha menolak pelukan Haruki, tapi akhirnya menyerah karna desakan Haruki dan perasaannya yang masih mencintai pria itu. Haruki sendiri mau memainkan lagu dengan piano yang tak pernah dibukanya jika Madoka minta. Kaori yang tahu hal ini mencoba bunuh diri sampai 2 kali karna merasa dirinya tak berarti lagi bagi Haruki. Madoka akhirnya memilih berpisah dengan Haruki selamanya karna ia tak mau sahabatnya mati, dan menerima tugas ke Italia bersama Takumi. Bagaimana dengan Haruki? Meski ia mengerti keputusan Madoka, namun ia tak bisa berhenti memikirkan Madoka. Secara naluri ia duduk di depan piano dan mulai mencari ide lagu baru. Kaori bahagia dengan perubahan Haruki itu, tapi saat ia membaca judul lagu baru itu berinsial **"M"**, ia sadar akan perasaan Haruki. Ditambah saat dilihatnya Haruki menangis sambil menatap jendela apartemen Madoka. Kaori minta Madoka datang ke konser piano eks-kampus Haruki dimana Haruki akan memainkan lagu barunya, tapi hari konser itu sama dengan berangkatnya Madoka ke Italia. Madoka menyempatkan datang ke konser sebelum ke bandara, tapi pergi sebelum lagu selesai. Kaori berusaha mencegahnya; *"Sono kyoku, Haruki ga Madoka no tame ni tsukurun da yo"* [*Lagu itu dibuat Haruki untuk Madoka loh*]. Nah lo, apakah Madoka tetap akan pergi ke Italia atau memutuskan kembali pada Haruki?! Lalu Kaori bagaimana tuh? Yang pasti endingnya, *shinjirarenai da yo*!

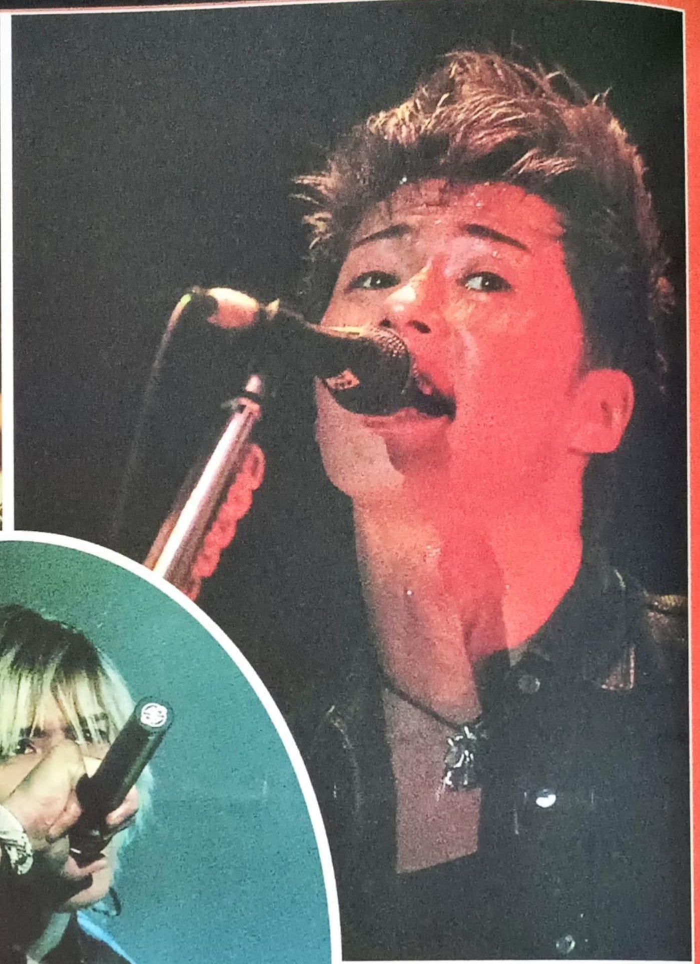
Dorama ini menyentuh banget, baik dari ceritanya yang dramatis [plus unsur humoris di awal-awal episode] maupun akting 3 aktor utamanya. Ke-3nya mampu membawakan sifat dan tokoh yang mereka perankan dengan sempurna, seolah mereka sendiri yang mengalami kisah cinta segitiga ini loh! Kamu juga bisa melihat lincahnya jari Takahashi Katsunori di atas piano memainkan lagu-lagu indah hampir di setiap episode...doi aslinya penyanyi en pemusik sih! Plus *theme love song*-nya **GLAY**; ***HAPPINESS - Winter Mix*** - yang ciamik, ending song ***PRAYER*** dari grup **LUCA**, plus BGM yang keren... kamu bisa mengenal sisi indah dari rasa cinta dan setia kawan di sini. *Are you ready to learn about true love?!*

ANIMONSTER PIN-UP

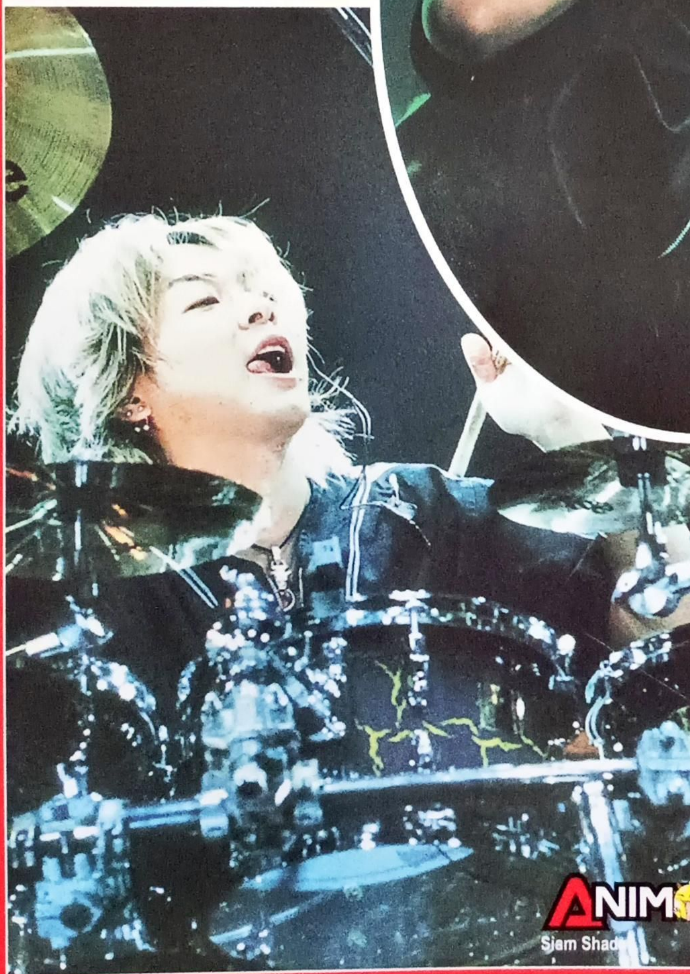


ANIMONSTER PIN-UP











ANIMONSTER

Siam Shad

© 2001

KATA BILANGAN DALAM JEPANG #1



Konnichiwa....apa kabar semuanya, semoga semuanya sehat-sehat saja untuk menghadapi hari esok yang penuh tantangan. Seperti biasa rubrik yang satu ini selalu menjadi salah satu pengisi majalah kesayangan kita ini dan selalu siap untuk memberikan pelajaran-pelajaran mengenai bahasa Jepang yang diharapkan bisa memperluas wawasan kamu dalam bahasa Jepang. Bagi kamu-kamu yang mengikuti terus rubrik ini tentunya tahu pada 3 edisi sebelumnya secara berturut-turut rubrik ini memberikan pelajaran mengenai kata bilangan dalam Jepang. Nah...sekarang topik yang akan dibahas dalam edisi kali ini adalah kata keterangan waktu dalam Jepang. Ok kita mulai saja...

Pelajarilah beberapa kosa kata di bawah ini :
Cara membaca :
[huruf kanji] = [huruf hiragana] = [huruf latin] = [arti dalam bahasa Indonesia]

今 = いま = ima = **sekarang**
~時 = ~じ = ~ ji = **jam ~**
~分 = ~ふん (~ぷん) = ~ fun (~pun) = **~ menit**
半 = はん = han = **setengah (jam)**

Kata **-ji** dan **-pun/-fun** diletakkan di belakang angka, contoh :
Jam 5 = 5 時 [go-ji]
Jam setengah 4 = 3 時半 [san-ji-han]
Jam 1 lebih 15 menit = 1 時 15 分 [ichi-ji-juu-go-pun]

Sedangkan untuk bertanya digunakan kata :
何時 = なんじ = nan-ji = **jam berapa** [untuk menanyakan jam]
何分 = なんぷん = nan-pun = **berapa menit** [untuk menanyakan menit]
Kata **nan** di sini berasal dari kata **nani** yang memiliki arti **"apa"**.

午前 = ごぜん = gozen = **waktu sebelum jam 12 siang [a.m.]**
午後 = ごご = gogo = **waktu sesudah jam 12 siang [p.m.]**
Kedua kata di atas biasa ditaruh di depan jam, contoh :
午後 5 時 [Gogo 5-ji]
午前 9 時 [Gozen 9-ji]

朝 = あさ = asa = **pagi**
昼 = ひる = hiru = **siang**
晩 = ばん / よる = ban / yoru = **malam**
一昨日 = おととい = ototoi = **kemarin dulu**
きのう = kinou = **kemarin** [kata ini tidak ada kanji-nya]
今日 = きょう = kyou = **hari ini**
明日 = あした = ashita = **besok**
明後日 = あさって = asatte = **lusa**
今朝 = けさ = kesa = **tadi pagi, pagi ini**
今晩 = こんばん = konban = **nanti malam, malam ini**
毎朝 = まいあさ = mai-asa = **setiap pagi**
毎晩 = まいばん = mai-ban = **setiap malam**
毎日 = まいにち = mai-nichi = **setiap hari**

~から = ~kara = **dari ~**
~まで = ~made = **sampai ~**
Contoh penggunaan 2 kata di atas :
11 時 から 1 時 まで です。= Juu-ichi-ji kara ichi-ji made desu. = **Dari jam 11 sampai jam 1.**

日曜日 = にちようび = nichi-youbi = **minggu**
月曜日 = げつようび = getsu-youbi = **senin**
火曜日 = かようび = ka-youbi = **selasa**
水曜日 = すいようび = sui-youbi = **rabu**
木曜日 = もくようび = moku-youbi = **kamis**
金曜日 = きんようび = kin-youbi = **jumat**
土曜日 = どようび = do-youbi = **sabtu**
Untuk menanyakan hari maka digunakan kata :
何曜日 = なんようび = nan-youbi = **hari apa**

Sampai di sini dulu pembahasan topik untuk kali ini, karena bagaimanapun juga topik ini tidak dapat dijelaskan dalam 1 edisi saja, karenanya edisi depan masih berupa lanjutan dari topik ini, di mana lebih mengarah kepada penggunaan kata-kata di atas dalam perakapan sehari-hari beserta contoh-contoh percakapan yang menggunakan kata-kata yang kamu pelajari pada edisi ini....

Bisakah kalian?
Ubahlah ke dalam bahasa Jepang.
Jam 1 lebih 20 menit = ...
Jam 3 lebih 45 menit = ...
Jam setengah 5 = ...
Ubahlah ke dalam bahasa Indonesia.
Go-ji ni-juu-pun = ...
Kyuu-ji ni-juu-hachi-pun = ...

Jawaban untuk pertanyaan edisi yang lalu :
-Ari wa nanpiki imasuka? [8]
Ari wa happiki ga imasu.
-Enpitsu wa nanpon arimasuka? [3]
Enpitsu wa san-bon ga arimasu.
-Hon wa nansatsu arimasuka? [10]
Hon wa jisshatsu ga arimasu.
-Sandaru wa nansoku arimasuka? [8]
Sandaru wa hassoku ga arimasu.
-Gokiburi wa nanpiki imasuka? [1]
Gokiburi wa ippiki ga imasu.

HAPPINESS Winter Mix

"Kinyoubi no Koibitotachi e" Drama Theme Song
Music/Lyric: **Takuro**. Sing by: **GLAY**

Yoru no shijima ni fukaku umoresou na futari ni
Samete miru yume wa osana-sugite
Omoi nimotsu o hikizuru you ni tadoritsuita
Hiekitta heya to hieta karada
Dare ni mo mienai futashika na mirai e to

2 orang seolah tak akrab dalam hidup tak jelas di malam sunyi
Terlihat jelas dalam mimpi melalui masa kecil
Mengikuti sampai tujuan seolah menyeret barang berat
Kamar dan tubuh yang sangat dingin
Siapa pun tak bisa melihat arah masa depan yang tak pasti

Douki wa fujun demo tagai ni kokoro yurushiaeta
Okubyou na senaka oshite kureta
Soshite hajimete futari himitsu o wakachi-atta toki
Aisuru kibishisa ga mai-orite
Donna kotoba o ieba ii no?

Motivasi tak jujur pun hanya perasaan saling bertemu
Mendorong punggung yang takut-takut
Lalu saat pertama kali mengetahui rahasia berdua
Mencintaimu setiap turun terasa berat
Kata apa yang lebih baik diucapkan?

*Don't wanna hurt you anymore tell me the meaning of your happiness
Anata ga ikiteyuku koto no kotae ni nari wa shinai darou ka...
Don't wanna hurt you anymore tell me the meaning of your happiness Oh
Uchi-akerarenai kokoro ni toki wa tada nagarete

Don't wanna hurt you anymore tell me the meaning of your happiness
Tampaknya kau tak menjadi kuat sebagai jawabannya ya?!
Don't wanna hurt you anymore tell me the meaning of your happiness Oh
Dalam hati yang tak terbuka, waktu hanya mengalir

Inori wa sora ni mukai kokoro no aru ga mama ni
Tasogare no machi de umare sodatsu
Atarashii inochi no sono te ga tsukamu mono
Don't wanna hurt you anymore.....

Doa terkadang ada dalam hati di muka langit
Lahir di jalan yang temaram
Menggenggam tangan yang membawa jiwa baru itu
Don't wanna hurt you anymore

Back to *

Toki toshite tohou ni kureru hitogomi de hitorikiri
Arasoi no koe ni mimi o fusai de wa namida o koboshita
Ubawareru bakari no hibi no kurashi demo chikarazuyoku
Kono yo de yuitsu muni no anata e to sasageru yo HAPPINESS
Aishiteru...aishiteru

Sendirian di tengah orang banyak yang hilang akal melalui waktu
Dengan menutup telinga dalam suara pertengkaran, mencucurkan air mata
Kehidupan sehari-hari juga cuma dirampas dengan kekuatan
Di dunia ini hanya satu-satunya, mengangkat dirimu yang tiada bandingan HAPPINESS
Aku mencintaimu....aku mencintaimu

8 Days in Japan

Kali ini ada liputan spesial buat kamu! Salah satu teman Animonster sempat main ke Jepang pada bulan Agustus lalu. Namun ia baru sempat menceritakan kisah perjalanannya selewat *deadline* edisi September, jadi artikel ini baru bisa kita *tongolin* sekarang ini. Mau tahu apa yang dilakukan **Shin-chan** selama 8 hari di negeri sakura ini? Kita ikuti langkahnya yuk...

Day #1

Beberapa hari sebelum tanggal **7 Agustus**, Shin-chan telah ada di **Singapura**, ikut numpang di rumah salah satu temannya. Pada pukul 7 pagi itu, Shin-chan siap berangkat ke Jepang. Ia sempat *transit* selama 3 jam di **Malaysia**, dan baru pada jam 11 siang terbang menuju **Narita**. Setelah menempuh penerbangan selama 8 jam, ia tiba di Jepang pada pukul 7 malam. Dari Narita ini ia naik bus ke stasiun **Machida**, dan kemudian *diterusin* dengan perjalanan kereta api menuju kawasan yang dihuni temannya, di **Sogudai Mae**. Ia tiba di sana tepat pukul 11 malam, dan langsung dijemput oleh **Yumi-san**, teman yang bakal menemani Shin-chan selama 7 hari ke depan. Hari itupun habis dengan perjalanan yang cukup melelahkan. *Zzzzz...*

Day #2

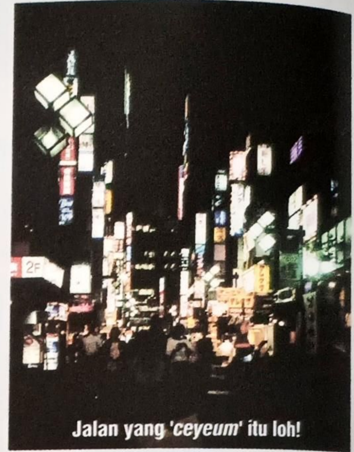
8 Agustus. Ini pagi pertamanya di Jepang. Shin-chan langsung menyusun rencana tripnya. Hari ini ia memutuskan ke **Harajuku**. Kawasan ini sangat ramai dipenuhi orang-orang yang sedang berjalan-jalan. Kebanyakan merupakan anak-anak muda. Di sepanjang jalan, kita bisa melihat rentetan toko, ada yang besar, ada pula yang kecil. Justru biasanya di toko-toko yang kecil lah kita bisa menemukan barang-barang yang unik, seperti hasil karya dari Vietnam, India, atau negara-negara lainnya. Selain barang-barang baru, kita juga bisa mendapatkan barang-barang bekas yang masih bagus pada toko-toko tertentu. Cukup lengkap loh jenisnya, mulai dari baju, *t-shirt*, sepatu, tas, dan aneka *fashion* lainnya.

Sambil berjalan terus menuju **Shibuya** [ngga terlalu jauh sih ^ ^], mereka makan


Jalan-jalan kecil di Harajuku



Tukang mie dorong di Harajuku


Jalan yang *'ceyeum'* itu loh!

mie di warung kecil. Walau kecil, tapi warung ini penuh orang. Bagi setiap pembeli, kita harus lebih dulu membeli tiket makanan, baru kemudian mengantri untuk mendapatkan mie yang kita inginkan. Seramai itu pun, yang melayani mereka hanyalah 2 orang pekerja saja! Dan mienya juga cukup enak loh.

Di Shibuya juga terdapat banyak pertokoan. Kalau kamu berminat mencari berbagai peralatan rumah tangga, dari yang kecil hingga yang besar, termasuk berbagai aksesorisnya, kamu bisa mencari toko ***Franc Franc***. Di sini bisa kamu temui barang-barang itu, dengan campuran gaya antara Jepang dan Prancis.

Saking asyiknya, sampai lupa waktu! Mereka baru pulang pada malam hari dengan kereta api terakhir. Ternyata semua orang di rumah Yumi-san belum mandi karena menunggu Shin-chan. Di Jepang ada kebiasaan sesudah mandi bersih, mereka berendam air panas dalam *okuro*. Nah, karena air dalam *okuro* ini hanya diganti pada pagi harinya, maka mereka selalu mendahulukan orang yang dihormati untuk mandi lebih dulu. Itu artinya, Shin-chan yang tamu juga harus didahulukan. Jadinya, sampai malam semua orang menunggu ia mandi dulu. padahal Shin-chan juga ngga niat berendam kok ^ ^


Yokohama Cross Gate Mall

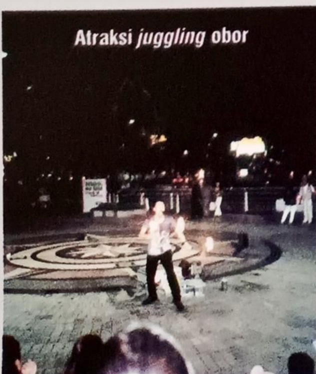

Museum berbentuk kapal laut


Yokohama Landmark Building

Day #3

Selama setengah hari, giliran Shin-chan yang menemani temannya ke **Chiba**, dekat Narita. Setelah itu, baru mereka menuju ke **Shinjuku**. Di sini suasananya ngga beda jauh dengan Harajuku. Jadi, acara *shopping* pun dimulai lagi! Di jalan-jalan biasanya ada sekelompok anak muda yang membagi-bagikan *tissue* bagi para pejalan kaki. Di balik setiap kemasan *tissue* itu biasanya tercantum nomor telepon yang menawarkan jasa *dating*! Jadi, jangan sembarangan neleponin nomor-nomor itu yach!

Di sini pula, terdapat sebuah jalan yang *ceyeum*! Kok bisa? Karena memang di sepanjang jalan ini [lupa namanya ^ ^], terdapat banyak orang-orang *geng*, yang selalu menawari para pejalan kaki untuk mampir ke tempat remang-remang yang memang berjajar di sana. Bahkan restoran yang adapun bernuansa 'mesum'. Saat Shin-chan diajak Yumi jalan ke sini, waktu memang sudah malam. Dan kalau kamu


Atraksi *juggling* obor



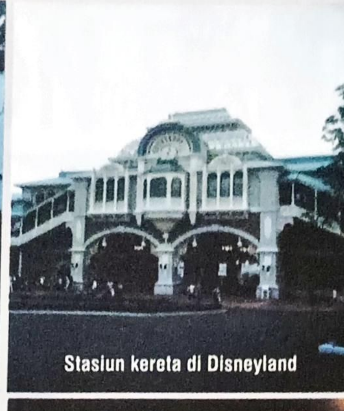
Yokohama *chinatown*


Jalan di kawasan Kamakura

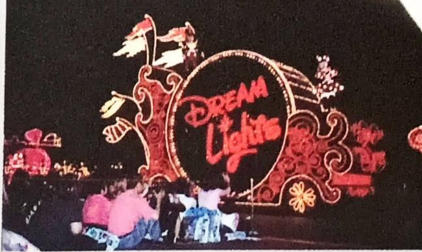

Toko pernik tradisional Jepang


Jalan menuju kuil Kamakura


Kawasan elit di Kamakura


Stasiun kereta di Disneyland


Shin-chan dalam kereta khusus Disneyland



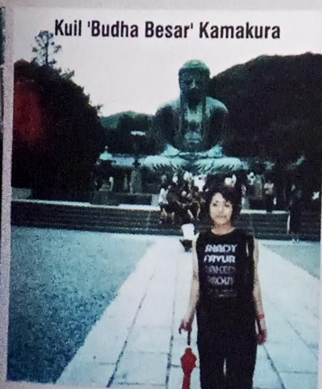
Parade lampu hias yang *amazing!*



Jalan di kawasan Shimokitazawa

perempuan dan seorang diri, lebih baik menghindari jalan ini, soalnya sering terjadi tindakan kriminal [pelecehan seksual].
Tapi kalau kamu berlaku sebagai turis dan ngga *ngomong* bahasa Jepang, biasanya mereka tidak akan terlalu mengganggu kamu. Cuma saat jalan itu, Shin-chan sempat dikejar-kejar oleh sekelompok banci ^ ^ Abis, dikiranya para banci itu adalah cewek, karena dandanan mereka yang seksi dan kulitnya putih banget! Jadi, waktu Shin-chan ngeliatan mereka dan sempat ngomentarin 'kostum' mereka, malah Shin-chan dan Yumi yang lari pontang-panting dikejar mereka.

Day #4
Kali ini Shin-chan berpetualang sendiri ke **Yokohama**! Meski sempat nyasar dulu karena di stasiun kereta yang kecil biasanya ngga ada keterangan dalam bentuk *romanji* [yang ada *kanji* semua >.<], tapi akhirnya ia berhasil nyampe di **Sakurajicou**. Kawasan ini sangat bagus sekali. Selain banyak gedung tinggi, jalan-jalan yang sangat bersih, taman bermain yang tertata rapi, juga terdapat sebuah museum yang berbentuk kapal laut *beneran*! Di sini bahkan udah nampak persiapan Jepang menghadapi World Cup 2002. Di Yokohama terdapat juga **Landmark Building**, bangunan perkantoran tertinggi yang ada di Jepang. Di belakang gedung ini, terdapat sebuah areal terbuka yang menjorok ke bawah. Di sinilah Shin-chan sempat menyaksikan seorang cowok Jepang yang melakukan berbagai atraksi. Mulai dari *juggling*, membuat aneka balon, bahkan hingga membuat berbagai lelucon yang lucu.
Shin-chan juga sempat berjalan-jalan ke *chinatown* yang ada di sini. Semua penghuninya adalah keturunan China, namun mereka sudah fasih berbahasa Jepang. Tapi berlainan dengan *chinatown* yang ada di kawasan Asia lain, yang satu ini barang-barangnya mahal sekali!
Shin-chan lalu pulang ke tempat kost Yumi di **Shonandai**, dan sesampainya di sana langsung diajak ikut karaoke hingga jam 1 subuh!


Kuil 'Budha Besar' Kamakura

Day #5
Hari ini mereka ke **Kamakura**. Kawasan ini terkenal dengan banyak kuil Budha-nya. Selain itu, kalau kamu berniat mencari berbagai pernik khas budaya Jepang, maka di sinilah kawasan yang pas. Juga makan yang khas, seperti es serut yang disajikan dengan puding atau buah.
Saking asyiknya makan, mereka ngga tahu kalau hari hujan! Maka sambil menggunakan payung, mereka meneruskan perjalanan menuju kuil. Dan jalan menuju kuil ternyata sangat menanjak dan cukup terpencil, samping-sampingnya adalah bukit! Mereka akhirnya berhasil sampai di kuil-kuil itu dengan *ngos-ngosan*. Ada kuil yang khusus untuk mencuci uang koin kita, dengan kepercayaan bahwa uang kita akan semakin bertambah. Namun yang terbagus adalah saat sampai di kuil Budha Besar yang sangat terkenal itu.
Oh, iya, semua kuil di Jepang biasanya *open-air*. Dan sebelum masuk ke kawasan kuil kita harus lebih dulu mencuci tangan dan mulut kita, untuk 'menyucikan' diri kita.
Saat pulang, mereka sempat makan di pinggir pantai. Setelah itu baru berjalan kembali menuju stasiun kereta api, dan melewati deretan rumah besar di kawasan yang banyak dihuni orang bule. Ini merupakan kawasan rumah mahal loh!

Day #6
Ini saatnya bermain ke **Disneyland** di Tokyo. Menaiki kereta api selama 1 jam 20 menit, mereka langsung sampai di samping Disneyland! Ini merupakan kawasan **Maehama**. Di sekitarnya terdapat banyak toko bergaya Eropa yang menjual berbagai barang, hingga ke tempat makan yang enak.
Di sini sempat terjadi peristiwa tertinggalnya kamera digital Yumi yang harganya 70 ribu yen. Dan ternyata saat kembali dicari [baru nyadar sesudah lebih dari 1 jam], barang ini ditemukan pada tempat yang sama, tanpa ada seorangpun yang menyentuhnya! Inilah amannya Jepang, dan memang kejahatan berupa pencurian-perampokan jarang sekali terjadi.
Setelah membeli tiket seharga 4500 yen, mereka harus ngantri masuk ke Disney. Orang-orang Jepang biasanya ke Disney hanya untuk menikmati parade lampu hias yang digelar beberapa kali setiap akhir pekan. Tak heran, orang-orang Jepang yang ada langsung mencari *spot* paling strategis sepanjang jalan yang bakal dilewati parade, dan duduk menunggu meski pertunjukan baru dimulai sejam kemudian!
Shin-chan dan yang lain lebih dulu menikmati sasana yang ada. Semuanya menarik, namun yang paling berkesan adalah teater 3D yang mengambil tema film ***Honey I Shrunk The Kids***. Di sini, dengan kacamata khusus, kamu bisa menyaksikan tayangan 3D yang keren banget. Juga efek-efek seperti semprotan uap air saat sang anjing dalam gambar bersin, atau terasa ada 'buntut tikus' yang menyentuh kaki ketika dalam gambar sekelompok tikus berlarian.
Dan saat menyaksikan parade kendaraan berlampu, memang atraksi ini sangat indah. Beribu lampu ditampilkan dalam aneka warna. Semuanya berbentuk karakter-karakter Disney. Keren banget deh!
Tapi yang perlu kamu antisipasi adalah jumlah *toilet* yang sangat terbatas. Jadi besar kemungkinan kamu harus ngantri panjang untuk menunggu giliran ke kamar kecil!

Day #7
Hari ini Shin-cahn bela-belain kembali ke **Harajuku** buat *nyariin pesenan* Kattleen ^ ^ Tapi sebelumnya ia sempat juga berjalan-jalan di **Shimokitazawa**, sebuah kawasan dengan banyak jalan kecil, deretan toko-toko kecil, dan banyak **kafe** di pinggir jalan. Hal ini sangat langka di temukan di Jepang. Jadi, mereka pun menyempatkan diri untuk menikmati minuman di salah satu kafe yang ada. Akhirnya, setelah berbelanja cukup banyak sampai Shin-cahn *keabisan duit*, mereka kembali ke rumah.

Day #8
Malam nanti, Shin-chan bakal terbang kembali ke Singapura. Maka seharian itu ia mengepak barang-barangnya. Dibutuhkan beberapa kali pengepakan, karena ternyata barang yang harus dibawa sangat banyak, padahal seorang diri, Shin-chan ngga mau membawa banyak tas. Jadi, dengan usaha keras, akhirnya barulah semua barang itu 'tergencet' rapi ^ ^

Apa kesannya setelah kembali dari sana? ***"Wah, kamu musti coba pergi sendiri ke sana deh! Liat dan alami dengan mata kepala sendiri. Karena banyak hal yang ngga bisa diceritakan di sini secara detail!"*** *So?* Udah ngiler buat ke Jepang? Padahal ini cuma baru 8 hari loh, dan masih banyak tempat/kota yang belum dikunjungi! Tapi pesan Shin-chan, sebelum pergi kamu harus mengumpulkan minimal 150 ribu yen [uang saku], dan tiket pesawat yang jauh lebih murah jika dibeli dari Singapura.

Satu lagi, kata Shin-chan, kalau di Jepang naik taksi, jangan buru-buru membuka atau menutup pintu. Di sana itu semua pintu taksi bisa membuka-menutup secara otomatis. Jadi, kalau kamu menutup pintu sesudah masuk taksi, akan keliatan *kampungan banget!* ^ ^ *Ja ne...*

PS: Arigato, Shin-chan, buat sharingnya dan juga barang pesenan Kattleen ^ ^

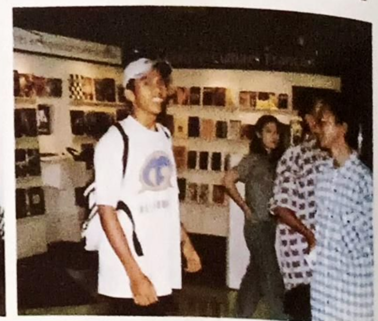


21st INDONESIAN BOOK FAIR 2001















Tak dapat disangkal lagi bahwa kebiasaan membaca buku merupakan hal yang sangat bermanfaat bagi kita. Entah membaca karya-karya sastra, buku ilmu pengetahuan, buku cerita [bergambar ataupun tidak], buku agama, bahkan hingga buku tentang politik. Karena itu, pemerintah selalu mendukung usaha mengembangkan minat baca masyarakat kita. Hal ini pulalah yang dilakukan **IKAPI** sebagai persatuan dari para perusahaan penerbit di Indonesia. Setiap tahunnya mereka selalu mengadakan pameran buku.

Khususnya untuk tahun ini, yang merupakan pameran ke-21, penerbit **MEGINDO** turut ikut meramaikan pameran ini. Dengan mengadakan persiapan yang kurang maksimal karena keterbatasan waktu dan pekerja, MEGINDO tetap mengutus wakil dari kantor pusat di Bandung, untuk berkoordinasi dengan kantor cabang Jakarta dalam mengoperasikan pameran 5 hari ini [12-16 September 2001]. Dan hasilnya tidak terlalu mengecewakan.

Pada tanggal 11, sehari sebelum pameran, kita harus mendekor *space* yang ada agar tampil menarik dan enak untuk dikunjungi pembeli. Seperti biasa, MEGINDO tetap berkonsep pada display yang 'lesehan', maksudnya kita membuat para pengunjung bisa bebas memilih produk yang ingin dibelinya, ataupun membaca sekilas tentang isi majalah itu. Setelah seharian bekerja keras, akhirnya pada malam harinya, *stand* sudah siap untuk dipamerkan.

Keesokan harinya, pada hari pertama pameran, suasana cukup ramai. Apalagi bersamaan dengan *event* ini, juga digelar 2 *event* lain dalam kompleks yang sama di **Balai Sidang Jakarta Convention Center**, yaitu FOCUS [pameran fotografi] dan Pameran Budaya Indonesia. Para pengunjung yang datang antusias melihat-lihat semua *stand* yang ada. Yang paling ramai dikunjungi mungkin adalah 'kerajaan' Gramedia-Kompas Grup. Hal ini tak heran, karena mereka nampaknya sangat mempersiapkan *event* ini. Terlihat dari dekorasi yang *all-out*, dan juga penyewaan lokasi *stand* yang membentuk suatu blok penuh. Mungkin hampir 20 *stand* jumlah yang mereka pesan untuk memamerkan semua produk dari grup perusahaan penerbit besar ini.

Hal yang sama terjadi juga pada hari ke-2 hingga akhir pameran. Pengunjung tak pernah surut berdatangan ke lokasi ini. Bahkan pada hari terakhir, hingga menit-menit terakhirpun, masih banyak pengunjung yang datang. Khususnya di stand MEGINDO, yang menjual 4 produk unggulannya: **GameStation**, **Cinemags**, **Animonster** dan **Game Guide**, kita bahkan harus melayani pengunjung yang ingin membeli poster *display* kita. Padahal hal itu tak pernah kita rencanakan. Boleh dibilang juga hasil yang kita dapat cukup memuaskan, dalam hal pengalaman mengikuti pameran skala besar, ataupun menjalin kedekatan dengan semua pembaca produk MEGINDO. Meski sedari awal kita tidak bermaksud mengambil untung dari *event* ini -- terbukti dengan adanya diskon besar hingga 50% untuk 90% produk yang kita tawarkan -- toh kita tak pulang dengan tangan hampa.

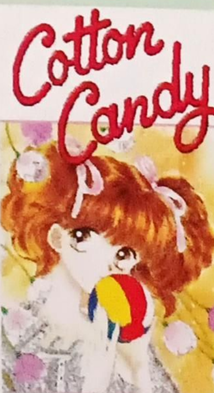
Yang nampak menyenangkan adalah saat kita melihat betapa banyak pengunjung yang memiliki antusiasme besar terhadap majalah atau buku hiburan. Terutama jika kita bicara Animonster atau juga komik-komik terbitan Elex dan Gramedia Majalah, rasanya sepanjang pameran produk-produk ini tak pernah sepi diselimuti pengunjung. Semoga saja ini semakin memacu para penerbit lain untuk menerbitkan buku-buku hiburan yang lebih bervariatif dan berkualitas.

Pihak panitia sendiri, yang ditangani oleh *organizer* **Dyandra**, menjelaskan bahwa menurut pengamatan panitia, buku yang menjadi incaran para pengunjung paling banyak adalah buku hiburan [anak] dan buku agama. Menyusul kemudian adalah buku sastra, buku pengetahuan dan politik. **Bpk. Bahri Kamal** dari Dyandra menjelaskan bahwa setelah dipersiapkan selama 4 bulan, boleh dibilang pameran berlangsung cukup baik. Bahkan ada beberapa penerbit dari Malaysia yang ikut berpartisipasi. Dan iapun menyatakan kegembiraan dalam menyelenggarakan proyek yang terhitung baru bagi *organizer* yang biasa menampilkan pameran elektronik, komputer atau otomotif ini.

Indonesia Book Fair 2001 memang telah berlalu. Namun harapan MEGINDO adalah agar semakin banyak *event* serupa ini yang diadakan, bukan hanya di Jakarta saja, melainkan juga di kota-kota besar lainnya di Indonesia, agar masyarakat di sana pun bisa ikut terpacu minat bacanya. Dan semoga semakin banyak peserta yang bisa ikut, termasuk para penerbit dari negara-negara asing.

RENCANA TERBITAN KOMIK ELEX

Bulan Oktober 2001



- Sylphid 22
- Shoot Hot Challenge! 6
- Karen 1
- Deeger 6
- Komik Rantaro 2
- SC: Love After School
- SM: Flame of Recca 3
- MS: Puteri Pemalas 2
- Mahabharata 9
- Cotton Candy 1
- Bumi Masih Berputar 1
- Air Jordan Two 1
- Harlem Beat 21
- The Pitcher 32
- Detektif Kindaichi 27
- SC Berseri: Delicious 7
- Pedang Raja 5
- SC Berseri: Throbbing Tonight 8
- Samurai X 9
- Captain America 2
- Tarian Langit 1
- STD 28: Alexander Graham Bell
- Misteri Kekuatan Miru 3
- UFO Baby 3
- Ragnarok 3
- Conan Special 5
- New Kungfu Boy 8
- Pokemon 5
- Break Age 3
- SF: FATE

Catatan: Jadwal sewaktu-waktu bisa berubah

ANIMATION FAIR & BAZAAR











Belakangan ini makin banyak saja diadakan event-event yang berkaitan dengan anime. Setelah OKP yang diadakan oleh Sastra Jepang UNPAD, kini UI mengadakan ***Animation Fair and Bazaar*** yang berlangsung pada **10-14 September 2001**. Panitia acara ini seluruhnya adalah mahasiswa **Sastra Prancis angkatan 2000**, demikian penuturan Kristi, ketua panitia acara ini. Acara yang sudah direncanakan mulai dari bulan Juni 2001 ini, baru bisa terwujud sekarang.

Sesuai dengan namanya, maka panitia tidak hanya mengkhususkan pada *anime* saja. Dikedepankan juga film-film animasi Eropa dan Amerika. Jika dihitung, hanya ada 2 film yang bernuansa Prancis, yaitu *Asterix & Obelix*, serta *Tintin*. Panitia ingin menunjukkan bahwa animasi [yang baik] bukan hanya berasal dari Jepang saja.

Di hari pertama festival, panitia telah bersiaga di jalan-jalan masuk UI seperti di Stasiun Kereta UI dan Pondok Cina -- untuk membagikan selebaran jadwal pemutaran film hari itu. Pemutaran filmnya sendiri dilakukan di Auditorium Gedung IX Fakultas Sastra dengan harga tiket hanya Rp. 2.000,- untuk sekali menonton. Atau jika ada yang ingin membeli tiket terusan, maka panitia menjualnya dengan harga Rp. 25.000,- Untuk para pembeli karcis di hari pertama, panitia memberikan kesempatan mereka untuk ikut menentukan jadwal tayang film animasi yang bakal diputar pada hari terakhir [Jumat]. Pada pagi hari pertama nampaknya banyak yang memilih *Rurouni Kenshin The Movie* untuk diputar pada hari Jumat pukul 10 pagi.

Pemutaran film animasi ini memang diadakan setiap hari pada jam yang sama, yaitu antara pukul 10 hingga 7 malam, dengan waktu istirahat pada pukul 12 sampai 1 siang.

Selain pemutaran film, panitia juga mengadakan *bazaar* kecil di gedung yang sama. Jumlah stand yang ada memang tak terlalu banyak, tapi cukup menarik minat pengunjung. Stand Bursa Buku yang menawarkan buku-buku terbitan Gramedia dan Elex dengan harga lebih murah dari toko, nampak diselimuti pengunjung, baik yang sekedar melihat ataupun memang niat membeli. Hal yang sama juga terjadi pada stand VCD anime dan CD J-music. Sebagian pengunjung nampak membincangkan anime-anime yang ada, dan kelihatannya apresiasi mereka sudah cukup mendalam. Bahkan ada pengunjung yang nampaknya merupakan penggemar berat karya **Studio Ghibli**, yang dengan terus terang mengaku menangis saat menonton *Grave of the Fireflies*. Apresiasi yang baik semacam ini salah satunya terbentuk berkat keberadaan media anime-manga di Indonesia yang semakin marak belakangan ini.

Primadona AFB barangkali adalah *BLOOD: The Last Vampire*. Selain merupakan anime yang tergolong masih baru, *BLOOD* juga menunjukkan pencapaian yang tinggi di bidang teknologi film animasi. Ketika film ini diputar pada hari ke-2, hampir semua bangku Auditorium terisi penuh. Sejumlah penonton mengatakan sebenarnya sudah menonton movie ini lewat media VCD, tapi toh mereka tetap menonton lagi dengan antusias. Tentu saja dengan harapan sensasi yang dirasakan lewat tayangan layar lebar ini bakal lebih mengasyikkan.

Sayangnya, suasana menonton di awal pemutaran sempat terganggu oleh adanya penonton yang terlambat masuk. dan juga karena ruang itu tidak kedap suara, maka kenyamanan penonton agak terganggu oleh suara-suara dari luar ruangan. Bayangkan saja, ngga lucu kan, sewaktu lagi tegang-tegangnya adegan **Saya** bertarung dengan para Chiropteran, terdengar suara tawa dari luar! Tapi toh hal-hal itu tidak [terlalu] mengganggu jalannya pemutaran film secara keseluruhan. Penonton tetap terlarut dalam suasana yang dibangun oleh animasi yang sedang ditayangkan. Kadang sama-sama menjerit saat ada adegan yang mengagetkan, atau tertawa bareng jika ada adegan yang dirasa lucu. Dan, decak kagum terhadap kualitas 3D CGI *BLOOD* pun terdengar berulang kali. Bahkan setelah movie selesai ditayangkan pun, sebagian besar penonton masih penasaran dan memperbincangkan *ending*-nya yang memang 'menggantung'.

Keakraban menonton memang salah satu faktor penting keberhasilan pemutaran suatu film animasi. Bukan berarti penontonnya harus saling mengenal, tapi yang lebih penting justru bagaimana mereka dapat sama-sama merasakan atmosfir kenyamanan menonton yang sama dan bisa mengekspresikan perasaannya tentang apa yang mereka tonton. Begitulah yang terjadi saat pemutaran anime *Slam Dunk*. Penonton seolah tak putus tertawa menyaksikan ulah Sakuragi dkk selama film berlangsung. Pokoknya heboh banget deh!

Jadwal hari Jumat diumumkan pada hari ke-2. Ternyata bukan *Rurouni Kenshin* yang diputar pukul 10, melainkan *Tokyo Babylon*. Disusul *Conan The 1st Movie*, *Rurouni Kenshin*, dan ditutup oleh *Card Captor Sakura Movie 2*.

Di hari ke-3 pun, antusiasme pengunjung masih tinggi. Salah satu penyebabnya barangkali diputarnya *City Hunter the Movie*. Sebagai karakter yang sudah melegenda dan punya komunitas penggemar tersendiri, menjadikan jumlah penonton cukup padat. Bahkan calon penonton sudah berdatangan ke Auditorium jauh sebelum pintu masuk dibuka!

Secara umum, AFB merupakan acara yang cukup memuaskan. Walau masih banyak kekurangan, termasuk kurang gencarnya promosi atau waktu pelaksanaan yang bentrok dengan kegiatan kuliah dan sekolah, dan lokasi yang terbilang jauh [di Depok], toh para pengunjung cukup menikmatinya. Beberapa penonton berpendapat akan lebih baik bila acara seperti ini tidak hanya memutar film dan *bazaar*, tapi juga dilengkapi dengan diskusi animasi, lomba gambar karakter animasi, *workshop*, dll.

Anyway, kita harus angkat jempol untuk kerja keras panitia acara ini. Mereka sudah berusaha *all-out* buat festival yang pertama kali diadakan ini. semoga acara ini bisa keterusan menjadi acara tahunan, dan menjadi salah satu ajang pengembangan apresiasi terhadap animasi di Indonesia. Semoga...

*Reported by **Ryuu Nagareboshi** and **Tyas Palar**. With great support from **Silver Wind** and **Velisha**.*

FRESH! X OVA:

Akhirnya saat yang dinanti-nantikan oleh para fans X pun tiba. **CLAMP** telah merilis **X OVA** pada tanggal 25 Agustus 2001 yang lalu. *Original Video Animation* yang diberi judul ***X: An Omen*** ini merupakan *prologue* atau episode nol dari TV series yang rencananya mulai ditayangkan pada tanggal 03 Oktober 2001 kemarin di stasiun TV WOWOW tiap jam 18:30.

OVA ini diedarkan dalam 2 format, yaitu DVD dan VHS. Kedua format memiliki harga yang sama, yaitu 4200 yen [plus pajak]. Ilustrasi untuk cover dibuat sendiri oleh CLAMP dan menampilkan Kamui memegang Shinken, dan Kakyou. OVA ini juga dilengkapi dengan *booklet* yang terdiri dari 12 halaman, berisi wawancara dengan sutradara, *character profile* dan informasi tentang sejarah X.

CLAMP tidak lagi menggunakan para staf yang terlibat dengan ***X: The Battle of Destiny***. Sutradara OVA ini adalah **Kawajiri Yoshiaki**, yang sudah sering bekerja sama dengan CLAMP dalam banyak episode ***Card Captor Sakura***. Kawajiri juga terlibat dalam pembuatan *animation clip* **Clover** yang dulu ditayangkan bersama dengan *Card Captor Sakura movie 1*. Namun sutradara yang satu ini mencapai kepopulerannya karena keterlibatannya dalam ***Vampire Hunter D***. *Character design* dibuat oleh **Kanemori Yoshinori**, orang yang juga membuat *design* untuk anime ***Final Fantasy***. Staf lain yang terlibat adalah **Ikeda Yuuji** sebagai *art director*, **Honda Yasunori** sebagai *sound director* dan **Satou Naoki** menangani musik.

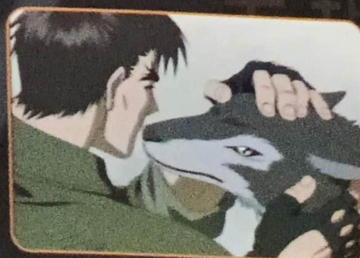
Studio yang membuat *X: An Omen* kali ini adalah **MadHouse**. Rupanya CLAMP sangat puas dengan kerja mereka dalam membuat Card Captor Sakura, sehingga penanganan X seluruhnya diserahkan kembali kepada **MadHouse**.

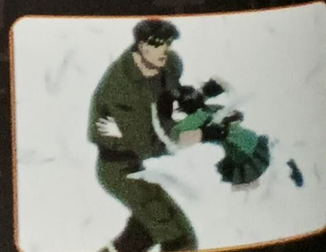
Durasi An Omen ini sendiri hanya 23 menit, sama seperti 1 episode TV series. Namun di bagian belakangnya, ada tambahan berupa wawancara dengan Kawajiri Yoshiaki, dan juga dengan seiyuu Kamui dan Fuuma. Kita juga diperlihatkan dengan cara pembuatan OVA dan TV series, mulai dari pembuatan *storyboard* sampai kepada *voice recording*-nya. Juga diperlihatkan bagaimana **Suzumura Kenichi**, seiyuu Kamui, dan **Suwabe Junichi**, seiyuu Fuuma, menyanyikan *image song* mereka berdua, **Yakusoku**.

Sebenarnya tokoh utama dari episode nol ini bukanlah Kamui ataupun Fuuma, melainkan **Kuzuki Kakyou**. OVA ini memperlihatkan mimpi Kakyou yang berisi ramalan-ramalan tentang masa depan yang akan terjadi dalam dunia X. *An Omen* dimulai dengan adegan Kakyou yang melarikan diri dari rumah tempat ia terpenjara. *DreamGazer* yang telah terluka parah karena tembakan orang-orang yang mengejarnya ini berusaha untuk mencapai sebuah tempat, di mana **Sumeragi Hokuto** sedang berhadapan dengan **Sakurazuka Seishirou** alias **Sakurazukamori**. Bila kalian belum mengetahuinya,









An Omen

orang yang paling spesial bagi Kakyou adalah Hokuto yang selalu ia temui dalam mimpinya.
Kakyou yang kemudian jatuh ke dalam koma yang berkepanjangan melihat berbagai kejadian di masa depan dalam mimpinya. Buat kamu-kamu yang rajin mengikuti manga X, kamu akan dengan mudah mengenali kejadian-kejadian penting di manga dalam mimpi Kakyou ini.
Apakah semuanya diambil dari manga? Tidak juga, setidaknya ada 2 adegan yang dibuat khusus untuk OVA ini, yaitu Kamui mengingatkan Fuuma tentang janjinya untuk melindungi Kotori dan juga Fuuma ketika mereka berdua sedang di lapangan basket. Juga adegan Sorata yang mengatakan bahwa ia akan mati demi Arashi. Adegan tersebut memang ada di manga, tetapi penggambaran di OVA ini sangat berbeda.
Adegan-adegan yang bisa kamu lihat di OVA ini antara lain:

- Fuuma dan Kamui yang membicarakan janji masa kecil mereka di lapangan basket.
- Pertarungan Karen dan Nataku di Ebisu
- Satsuki dan Beast melawan Yuzuriha dan Inuki, ketika Satsuki mengajukan pertanyaan, "*Mengapa membunuh manusia itu salah?*"
- Pertemuan kembali Seishirou dan Subaru di Nakano Sun Plaza setelah 9 tahun
- Perubahan Fuuma menjadi Dark Kamui dan terbunuhnya Kotori
- Pertemuan pertama Kakyou dan Hokuto di dalam mimpi Kakyou
- Hokuto menghadapi Sakurazukamori
- Kata-kata terakhir Kotori kepada Kakyou, bahwa "*Katakan pada Kamui-chan dan oniichan bahwa masa depan itu belum pasti.*"
- Pembicaraan Kanoe dengan Hinoto tentang Ten no Ryu dan Chi no Ryu dan dua Kamui
- Keputusan Sorata untuk mati melindungi Arashi dan keterkejutan Arashi menanggapinya
- Pertemuan pertama Yuzuriha dan Kusanagi

Lalu ada juga ramalan yang dibuat Kakyou tentang Dark Kamui dan Kamui yang akan bertarung menggunakan *Shinken* pada *The Promised Day*, dan kedua pihak yang bertentangan akan bertarung habis-habisan menyertai mereka.

Yang jelas, An Omen merupakan *prologue* yang sangat bagus untuk TV series X, karena penggemar X dapat melihat seperti apa TV series itu nantinya. Dan melihat OVA ini, maka para penggemar bisa mengharapkan sebuah serial anime yang bagus sekali dari CLAMP!
Buat kamu yang tidak begitu menyukai X, kamu mungkin akan kecewa jika menonton OVA ini. Tetapi untuk para fans X, *An Omen* **wajib** dimiliki [kalau bisa, belilah original-nya sekalian!]. Apalagi animasinya amat sangat indah, walaupun dengan ciri khas MadHouse yang sedikit menggunakan CG.






***Characters* yang muncul di OVA:**




Shirou Kamui
Kamui dari **Dragons of Heaven** dan sang tokoh utama dari serial ini. Ia adalah orang yang akan menentukan nasib Bumi dan manusia pada hari perjanjian nanti. Kamui telah mengalami banyak kejadian menyedihkan dan menyakitkan, namun ia tetap bertekad untuk membawa Fuuma yang sebenarnya kembali dari Dark Kamui
Seiyuu: Suzumura Kenichi
Tanggal lahir: 12 September
Peran lain: Kiryuu Atsuro [Kaikan Phrase], Kanzaki Kyouichi [Boys Be…], Miura Kyoji [Jikuu Senshou Nazca]




Monou Fuuma
Kamui dari **Dragons of Earth** dan *mirror reflection* dari Shirou Kamui. Ia biasa disebut Dark Kamui oleh para fans CLAMP. Ketika menjadi Dark Kamui, ia membunuh adiknya sendiri dan juga melukai Kamui. Ia menginginkan kemusnahan semua manusia untuk menyelamatkan bumi. Masihkah ada Fuuma yang baik hati di balik Dark Kamui itu?
Seiyuu: Suwabe Junichi
Tanggal lahir: 29 Maret
Peran lain: DJ [NieA_7], Glycerin [Ordian]




Kuzuki Kakyou
DreamGazer dari Dragons of Earth. Ia berada dalam keadaan koma dan ia dapat melihat masa depan lewat mimpi-mimpinya. Ia tidak bisa mencegah kematian Hokuto di tangan Sakurazukamori, sehingga sekarang ia hanya menanti saatnya ia dapat meninggal dan bertemu kembali dengan Hokuto. Dark Kamui telah berjanji untuk mengabulkan keinginannya itu.
Seiyuu: Ueda Yuuji
Tanggal lahir: 15 Juni
Peran lain: Chris Forken [Chikyuu Shoujo Arjuna], Urashima Keitarou [Love Hina], Nanbara Koutarou [Hand Maid May]




Sumeragi Hokuto
Kakak kembar dari Sumeragi Subaru, salah seorang Dragon of Heaven. Ia meninggal di tangan Sakurazukamori sebagai pengganti Subaru. Ia bertemu dengan Kakyou ketika secara tidak sengaja ia masuk ke mimpi Kakyou. Karena iba dengan cowok itu, Hokuto bersahabat dengannya dan berjanji untuk mengajaknya ke laut suatu hari nanti.
Seiyuu: Yukino Satsuki
Tanggal lahir: 24 Mei
Peran lain: Higurashi Kagome [Inu-Yasha], Kizaki Tamayo [Kidou Tenshi Angelic Layer], Otohime Mutsumi [Love Hina]




Monou Kotori
Adik Monou Fuuma dan cinta masa kecilnya Kamui. Ia memiliki potensi sebagai DreamGazer dan sebelum meninggal, ia masuk ke mimpi Kakyou dan memintanya menyampaikan pesan kepada kedua Kamui. Pesan itu berbunyi, "Masa depan itu belum pasti." Kamui tetap mengenangnya sampai sekarang, dan tekadnya untuk membawa Fuuma kembali juga dikarenakan gadis ini.
Seiyuu: Noto Mamiko
Tanggal lahir: 6 Februari
Peran lain: Kitamura Asuka [Kidou Tenshi Angelic Layer], Fujio [Ojamajo Doremi]




Hinoto
DreamGazer dari Dragons of Heaven yang pertama kali mengungkapkan kepada Kamui mengenai *The Promised Day*. Namun ia memiliki rencana tersembunyi dan menginginkan satu persatu Dragon of Heaven untuk tewas. Pertarungan terakhir Seishirou dan Subaru di **Rainbow Bridge** juga adalah bagian dari rencananya tersebut.
Seiyuu: Hisakawa Aya
Tanggal lahir: 12 November
Peran lain: Kero-chan [Card Captor Sakura], Sohma Yuki [Fruits Basket], Chloe [Noir]




Kanoe
Adik perempuan Hinoto yang sangat menyayangi kakaknya, dan menginginkan kebebasan kakaknya. Ia lah yang mengumpulkan Dragons of Earth untuk menandingi para Dragons of Heaven. Kanoe terlihat sangat takut terhadap Dark Kamui, dan satu-satunya Dragon of Earth yang memiliki hubungan paling dekat dengannya adalah Yuuto.
Seiyuu: Kouda Kaho
Tanggal lahir: 8 Juli
Peran lain: Nataku [Gensoumaden Saiyuuki]




Sumeragi Subaru
Kepala klan Sumeragi yang ke-13 dan salah satu *onmyouji* terhebat di Jepang. Tujuan hidupnya adalah untuk memburu Sakurazukamori. Ia memiliki hubungan khusus dengan Kamui, karena keduanya mempunyai jalan hidup yang cukup mirip. Setelah kejadian tragis di Rainbow Bridge, ia menghilang dari kehidupan para Dragons of Heaven yang lain dan belum kembali.
Seiyuu: Sugita Tomokazu
Tanggal lahir: 11 Oktober
Peran lain: Moriguchi Kyouichi [Gakuen Senki Muryo], student [Seraphim Call]




Sakurazuka Seishirou
Lawan tangguh dan *mirror reflection* dari Subaru. Perasaan sesungguhnya terhadap Subaru baru terungkap pada saat mereka berdua bertarung di Rainbow Bridge. Walaupun ia membunuh Hokuto, tetapi Hokuto sendiri tidak menyalahkannya, dan bahkan Hokuto menginginkan ia dan Subaru supaya bahagia.
Seiyuu: Kawano Otoya
Tanggal lahir: 18 Agustus
Peran lain: Stanley [Sci-Fi Harry]




Arisugawa Sorata
Dragon of Heaven yang paling suka bercanda ini memiliki kekuatan listrik. Ia bersumpah bahwa ia akan mati untuk melindungi Arashi. Kekocakannya sering membawa Kamui keluar dari kesedihannya dan Arashi kesal. Namun ia adalah sahabat yang sangat bisa diandalkan dalam medan pertempuran dan strategi.
Seiyuu: Madono Mitsuaki
Tanggal lahir: 28 Juli
Peran lain: Maron Glasse [Bakuretsu Hunter], Roger Stanford [Petshop of Horrors], Seiryo [Tenchi Muyo]




Kishuu Arashi
Si cantik dari kuil Ise yang bersenjatakan sebuah pedang yang keluar dari tangannya. Biarpun selalu kalem dan anggun, ia bisa juga memerah ketika Yuzuriha bertanya kepadanya apakah ia mencintai Sorata. Topeng dinginnya pun lepas ketika ia melihat Sorata terluka untuknya. Rupanya usaha Sorata mendekati Arashi selama ini tidak sia-sia!
Seiyuu: Yuzuki Ryouka
Tanggal lahir: 10 Januari
Peran lain: Akizuki Nakuru/Ruby Moon [Card Captor Sakura], Akiyama Katsumi [Initial D], Remmy LeviStrauss [Gene Shaft]




Yatouji Satsuki
Gadis dingin yang membenci manusia dan mencintai komputer. Satu-satunya yang bisa mendekatinya hanyalah Yuuto. Satsuki pernah mengajukan pertanyaan yang menjadi legenda dalam dunia X kepada Yuzuriha: *"Mengapa membunuh manusia itu salah?"* Satsuki sangat mencintai Beast, super komputernya, dan Beast juga memiliki hubungan khusus dengan Satsuki.
Seiyuu: Kuwashima Houko
Tanggal lahir: 12 Desember
Peran lain: Yuumura Kirika [Noir], Jounouchi Sai [Kidou Tenshi Angelic

Layer], Ashiya Mizuki [Hanazakari no Kimitachi e Drama CD]




Kigai Yuuto
Pria tampan yang lembut tapi juga sinis. Ia adalah *WaterMaster* dan menjadi lawan tangguh dari Karen. Ketika Satsuki mengajukan pertanyaan itu kepada Yuruziha, Yuuto hanya tersenyum. Satsuki bertanya apa pendapat Yuuto, dan ia menjawab pertanyaan itu dengan tenang: *"Karena akan ada seseorang yang menjadi sedih."*
Seiyuu: Furuya Michiaki
Tanggal lahir: 13 Juli




Kasumi Karen
FireMaster yang cantik dan anggun ini sangat mencintai Tokyo dan ia akan melakukan apa saja untuk melindunginya dari Dragons of Earth. Ia menyukai Aoki, tetapi ia juga tidak segan-segan untuk tersenyum manis kepada Yuuto ketika mereka bertarung. Karen selalu kesepian, tetapi kehadiran Aoki dan Dragons of Heaven yang lain merubah hidupnya.
Seiyuu: Soumi Yoko
Tanggal lahir: 31 Mei
Peran lain: Buzam A. Calessa [Vandread], Queen Diva [El Hazard], Radinov Yar [Gunsmith Cats]




Aoki Seiichirou
Editor majalah ASUKA yang memiliki kekuatan angin ini selalu bersikap kebapakan terhadap Dragons of Heaven yang lain. Ketika Karen memilih untuk bertarung sendirian, ia sangat marah dan mengatakan bahwa ia tidak akan mengijinkan Karen untuk nekad, karena ia akan sedih. Aoki memiliki seorang istri bernama **Shimako**, dan seorang puteri bernama **Yuka**
Seiyuu: Morikawa Toshiyuki
Tanggal lahir: 26 Januari
Peran lain: Tatsumi Seiichirou [Yami no Matsuei], Naraku [Inu-Yasha], Akechi Kengo [Kindaichi Shounen no Jikenbo]




Nekoi Yuzuriha
Tokoh X yang paling muda dan memiliki seekor roh anjing bernama **Inuki**. Ia menyukai Kusanagi, tetapi ia tidak mengetahui bahwa Kusanagi adalah seorang Dragon of Earth. Inuki mati untuk melindunginya dari Satsuki dan Beast, tetapi ketetapan hatinya untuk menolong Kamui membuatnya mampu 'melahirkan' Inuki yang baru.
Seiyuu: Sakuma Kumi
Tanggal lahir: 2 November
Peran lain: Momoko [Gakkou no Kaidan], Eileen [Yami no Matsuei]

Shiyuu Kusanagi
Dragon of Earth yang memiliki keistimewaan dapat mendengarkan perasaan tumbuhan dan hewan. Walaupun ia adalah seorang prajurit, tetapi ia sangat ramah dan sering membawa Yuruziha pergi makan es krim. Ia enggan bertarung untuk Dragons of Earth, tetapi ia juga tidak bisa menghiraukan jeritan Bumi yang menderita.
Seiyuu: Aizawa Masaki
Tanggal lahir: 9 Januari
Peran lain: Norman [Red Baron], Goriate [Tekkaman Blade II]

Nataku
Sang manusia buatan yang tidak mengerti apakah perasaan itu sebenarnya. Ia mematuhi Dark Kamui yang dianggapnya mirip dengan ayahnya. Ketika bertarung dengannya, Karen melihat Nataku seperti seorang anak kecil yang diterlantarkan oleh semua orang di sekitarnya. Senjata Nataku berupa kain yang dapat ia manipulasi sesuai keinginannya.
Seiyuu: Kumai Motoko
Tanggal lahir: 8 September
Peran lain: Li Syaoran [Card Captor Sakura], Kaoru [Recca no Honou], Tetsurou [Akihabara Dennou Gumi]

Theme song OVA ini, yang sepertinya juga akan menjadi *ending theme* dari *TV series*-nya nanti, berjudul **Strength** dan dinyanyikan oleh **Koizumi Kouhei**. Kedengeran familiar? Ia adalah orang yang juga menyanyikan 2 lagu untuk **Megami Kohousei** [*Candidate for Goddess*], **Chance** dan **Kagayaki**. Walaupun suaranya kedengeran feminin, tapi Koizumi Kouhei ini cowok lho. *Strength* adalah sebuah lagu yang tidak kalah indahnya dari *Forever Love*. Tapi kalau mendengar liriknya, lagu ini bisa dibilang sebagai jeritan hati Kakyou dan Kamui terhadap orang-orang yang mereka cintai.
Victor Entertainment juga mengedarkan 2 *CD single* lain, yaitu **Kamui Single** dan **Fuuma Single**. Keduanya berisi 5 lagu:

- Strength
- Yakusoku
- Kamui ~ Dialogue Mix [untuk Kamui Single] / Fuuma ~ Dialogue Mix [untuk Fuuma Single]
- Strength [off vocal version]
- Yakusoku [off vocal version]

Masing-masing single dijual dengan harga 1200 yen [plus pajak]. Uniknya, cover kedua single ini bisa digabungkan sehingga membentuk sebuah gambar besar Kamui dan Fuuma yang memegang Shinken dan saling membelakangi. Taktik dagang yang cerdas!

Untuk menyambut peluncuran OVA dan TV series-nya, **Kadokawa Shoten** juga merilis banyak *merchandise* baru. Antara lain, berupa sebuah *spiral notebook* bergambar Subaru dan Seishirou, poster set dengan gambar Kamui, Fuuma dan Kotori dan juga t-shirt dengan logo X.
Tidak hanya itu, ASUKA juga mengeluarkan **X Anthology** vol. 1, yaitu kompilasi X dari no. 1 sampai no. 4, versi ASUKA. Berarti ukurannya tidak sekecil *tankoubon* biasa, tapi sebesar majalah ASUKA. Volume 1-nya telah diluncurkan pada 13 September yang lalu. *Anthology* volume 2 akan menyusul pada November nanti.
Masih belum puas dengan semua *merchandise* X tersebut? *Trading card* X TV series akan mulai dijual pada Oktober nanti. Sedangkan X no. 17 akan beredar pada 17 November. Dan pada bulan yang sama, kalender X untuk tahun 2002 juga akan bisa ditemui di toko-toko di Jepang. Fans X sudah mulai bisa berbahagia sekarang! Yang jelas… *the future is not yet determined!*

Reviewed by: Silver 'Taz' Wind



SÔMA SHIGURE

SÔMA YUKI

FRUITS
HENSHIN DÔBUTSU



By: Tengu Lady

Kamu yang setia ngikutin majalah kesayangan kita ini mungkin pernah denger istilah tentang tokusatsu show, itu tuh serial perjuangan seorang hero yang menyelamatkan dunia dari para monster dengan cara *henshin* [alias berubah wujud] ke wujud lain dan yang meraninnya manusia beneran, contohnya **Kamen Rider Kuuga** itu lah. Nah gimana kalo rasanya unsur *henshin-henshin*-an ini dituang ke dalam suatu anime yang *full* cinta remaja tapi kocak en ngaco abis?! Bekerja sama dengan **Hakusensha** dan *production house* **NAS**, pengarang **Takaya Natsuki** membuat anime berjudul **"FRUITS BASKET"** yang mengambil tema *henshin* untuk karyanya yang lebih mengangkat kisah tentang asmara di kalangan ABG, dibantu **Mori Akemi** sebagai *character design* dan **Ôji Heitarô** sang sutradara. Anime ini mulai diputar 5 Juli 2001 setiap Kamis jam 6 sore waktu setempat di TV Tokyo dan sudah mencapai 10 episode lebih. Kaya apa tuh ya ceritanya?!

Heroine dalam anime **"FRUITS BASKET"** ini bernama **Honda Tooru** [seiyuu Horie Yui] seorang cewek lincah kelas 1 SMU. Seperti halnya gadis seumurnya, Tooru juga sangat menyukai **Sôma Yuki** [seiyuu Hisakawa Aya], cowok *bishônen* teman sekelasnya yang menjadi idola nomor satu di sekolahnya alias sang *gakkô no prince* [pangeran sekolah]. Tanpa sepengetahuan Yuki dan teman-teman sekolahnya, ternyata Tooru diam-diam tinggal sendiri dalam sebuah tenda karna ditinggal mati ibunya. Tenda tersebut didirikannya di lokasi tempat tinggal keluarga Sôma. Walhasil, Yuki akhirnya mengetahui rahasia Tooru ini dan segera mengajak cewek itu tinggal bersama keluarganya. Bagi Tooru, ini sih sama aja bagaikan dapat durian runtuh! [Bikin iri aja nih…] Tentu aja hal ini dirahasiakan Tooru dan Yuki dari teman-teman mereka. Untuk Yuki sendiri, kehadiran Tooru di rumahnya sangat menolong, sebab ia hanya tinggal ber-3 bersama 2 sepupunya: **Sôma Shigure** [vc: Okiayu



BASKET
ROMANTIC COMEDY

Ryôtarô] yang tertua dan **Sôma Kyô** [vc: Seki Tomokazu] yang sebaya Tooru dan Yuki. Dengan adanya Tooru, otomatis kehidupan ke-3 cowok *bishônen* ini berubah dan lebih terjamin dalam hal makanan….abisnya Tooru pandai masak dan mengurus rumah tangga sih! Ternyata hidup bersama Sôma *boys* ini pun, Tooru tanpa sengaja mengetahui rahasia yang tak pernah diduganya sebelumnya; ke-3 Sôma ini ternyata bisa *henshin* jadi binatang loh! Shigure berubah jadi anjing, Yuki jadi tikus, dan Kyô jadi kucing…3 jenis binatang yang saling bermusuhan! Awalnya tentu Tooru shock banget dong. Akhirnya Shigure menjelaskan pada Tooru bahwa keluarga Sôma adalah generasi ke-12 dari keturunan Mononoke, hingga mereka bisa berubah seperti itu dan tak pernah ketauan orang sebelumnya. Tooru berjanji menjaga rahasia itu, termasuk pada 2 sobatnya **Hanashima Saki** [seiyuu Yasuhara Reiko] dan **Uotani Arisa** [seiyuu Imai Yûka], tapi peristiwa yang terjadi setelah itu…..*dare ni mo shirane yo.* Apalagi ternyata Yuki dan Kyô selalu adu mulut hampir tiap hari! Plus berbagai mimik dan tingkah para tokohnya yang lucu abis. Belon lagi ditambah tokoh-tokoh baru yang menambah suasana makin heboh aja; seperti **Sôma Kagura** [seiyuu Mitsuishi Kotono] cewek manis yang mengejar-ngejar Kyô, **Sôma Momiji** [seiyuu Saitô Ayaka] cowok kerabat Yuki yang setengah Jepang dan Belanda yang imut kaya cewek, dan **Sôma Hatori** [seiyuu Inoue Kazuhiko], kerabat Yuki yang bekerja sebagai dokter dan satu-satunya yang gak bisa berubah jadi binatang. Bagaimana dengan kisah cinta Tooru ya, apakah ia tetap cinta Yuki yang cool atau malah jadi menyukai si pemberang Kyô yang mulai akrab dengannya?! Atau justru kepincut Shigure yang paling kalem diantara ke-3nya?! Kayanya agak susah untuk *nentuin* nih, abis tiga-tiganya kece sih hehehe… Yang pasti harap aja, suatu saat anime ini bakal cepet masuk ke sini deh. Kayanya rugi banget ye, kalo sampai nggak nonton….!!

Bahan artikel dari majalah Newtype





THE PITCHER

Jepang tidak saja terkenal di dunia karena teknologinya yang berkembang pesat. Orang juga mengenal Jepang sebagai suatu kekuatan yang cukup tangguh di dunia olahraga. Rata-rata dari kita pasti masih ingat bagaimana tim nasional Jepang memberikan perlawanan yang cukup mengejutkan pada lawan-lawannya di Piala Dunia 1998 yang lalu. Malah Jepang, bersama Korea Selatan, terpilih sebagai Tuan Rumah untuk Piala Dunia 2002. Orang-orang juga pasti akan cepat menghubungkan Jepang dengan olahraga tradisionalnya, seperti sumo dan bermacam-macam bela diri. Tetapi barangkali tidak semua yang tahu bahwa ada satu jenis olahraga lain yang sangat digemari di Jepang: baseball! Untuk kita di sini, ketidaktahuan seperti itu adalah wajar, karena kita sendiri kurang akrab dengan baseball. Kita lebih mengenal softball, olahraga sejenis baseball tetapi dengan sejumlah peraturan dasar yang berbeda, ataupun permainan bola yang mirip baseball tapi jauh lebih sederhana, yaitu kasti. *Jadi inget waktu SD nih...* Tetapi di Jepang, baseball adalah salah satu olahraga yang paling digemari. Kegemaran orang Jepang terhadap baseball telah mendorong lahirnya sejumlah manga dengan latar belakang olahraga tersebut, misalnya: **H2** karya **Adachi Mitsuru**, **Dreams** kolaborasi dari **Kawasan Banchi** dan **Nami Tarou**, serta **Nakuyo Uguisu** karya **Kitayasu Aki**. Di Indonesia, Elex juga telah menerbitkan serial manga bertemakan baseball, yaitu **The Pitcher** [judul aslinya **Nanto Magoroku**] karya **Sadayasu Kei**. Serial manga ini sekarang telah diterjemahkan hingga volume 30, dan ini baru setengah kisahnya, karena menurut info yang kita dapat, manga ini bakal muncul hingga jilid 57 di Jepang sana.

HOW IT STARTED

Semuanya berawal bagai mimpi buruk bagi **Tsuyoshi Nagafuchi**. Ketika lulus SMP, ia sangat yakin akan lulus ujian masuk sekolah negeri, sehingga tidak mendaftar terlebih dulu di sekolah swasta. Tanpa dinyana, pada hari ujian ia sakit perut sehingga tidak bisa mengerjakan soal-soal. Singkat cerita, Nagafuchi tidak lulus. Ia pun terpaksa mendaftar ke sekolah swasta yang masih membuka pendaftaran setelah pengumuman penerimaan sekolah negeri: SMU Namishiro! Kenapa mimpi buruk? Ya, sebab SMU Namishiro sama sekali bukan sekolah yang bagus. Anak-anaknya terkenal bandel dan sering tawuran dengan sekolah lain. Kualitas pendidikannya tak bisa dibanggakan. Wajar jika Nagafuchi merasa malu pada orangtua dan teman-temannya. Di hari pertama sekolah, ketika Nagafuchi berangkat naik kereta, belum-belum ia sudah harus menyaksikan sendiri keberingasan para seniornya di Namishiro. Dua orang seniornya terlibat pertengkaran dengan anak SMU Teikoku dan menjahili seorang gadis yang mengejek mereka, sementara orang-orang lain tidak berani menolong karena takut. Di saat yang kritis itu, seorang murid baru Namishiro, bisa dilihat dari seragamnya, tanpa ragu-ragu menghajar senior-seniornya. Anak baru itu sangat kuat. Kedua seniornya kalah, bahkan ia menjatuhkan salah satu di antaranya dari kereta yang sedang bergerak! Bukan saja para seniornya yang menyerah, murid-murid SMU Teikoku pun ikut tunggang-langgang digertak si anak baru. Nagafuchi pun melanjutkan perjalanan ke sekolah bersama anak baru itu, yang bernama **Magoroku Kai**. Mereka ternyata duduk bersebelahan sewaktu upacara penerimaan murid baru. Mereka berdua pun sama-sama memulai hidup baru di SMU: Nagafuchi yang terus-menerus ketakutan dan Magoroku yang tidak takut pada apapun. Cerita mulai bergulir. Pada awal kisah, kita tidak langsung melihat sepak terjang Magoroku dalam dunia baseball. Terlebih dahulu kita akan mengikuti 'perjalanan' Magoroku dalam menempatkan dirinya di Namishiro hingga bisa memperoleh posisi yang strategis dan dihormati!

MAKING ENEMIES AND FRIENDS

Namishiro adalah sekolah yang dipandang mengerikan. Murid-muridnya berandalan dan tidak mendengarkan guru. Ada yang pemakai obat, preman, pembunuh, pokoknya *ngga ada yang bener*! Murid-murid SMU terbagi-bagi menjadi 3 geng, masing-masing memiliki seorang pemimpin. Ketiga pemimpin geng tersebut dikenal sebagai ***The Big 3***. Mereka memiliki pengikut dan wilayah kekuasaan masing-masing. Magoroku sih tidak mau tahu pada hal-hal semacam itu. Ia tidak gentar sedikitpun. Kebalikannya dengan Nagafuchi, yang di hari pertama langsung membuat keributan ketika ia tanpa sengaja memuntahi **Samezu**, salah seorang dari *The Big 3*! Samezu dan anak-anak buahnya jelas mengamuk. Nagafuchi kontan panik. Ia pun memohon-mohon agar dijadikan anak buah dan diberi perlindungan oleh Magoroku yang tertawa-tawa saja melihat seluruh kejadian tersebut. Dengan teganya, Magoroku malah melemparkan Nagafuchi keluar jendela hingga menabrak Samezu. Magoroku sendiri ikut melompat keluar dan berhadapan dengan si pemimpin geng yang bertubuh tinggi besar. Meski tingginya kalah jauh, Magoroku sangat kuat dan berhasil melumpuhkan Samezu, bahkan melukai telinganya. Ketika itulah seorang guru, **Tatsumi-sensei**, terburu-buru datang dan memarahi Magoroku karena berkelahi menggunakan tangannya. Tatsumi-sensei tampak sangat khawatir dan memastikan tangan Magoroku tidak kenapa-kenapa. Tatsumi-sensei, satu-satunya guru yang disegani murid-murid Namishiro, melarang murid-murid lain untuk berkelahi dengan Magoroku, sebab ia adalah murid istimewa yang diharapkan akan dapat mengangkat nama Namishiro. Dalam bidang apa?

Apalagi kalau bukan baseball! Tatsumi-sensei tak sengaja melihat kehebatan Magoroku melakukan *pitching* [melempar bola] dan memohon agar ia masuk ke Namishiro. Magoroku yang terkesan karena orang seperti Tatsumi-sensei mau memohon kepadanya menuruti permintaan sang guru, dengan syarat jika ia masuk ke Namishiro ia harus selalu disuguhi makan siang... *steak*! Hal tersebut sempat menimbulkan perdebatan di antara Magoroku dan Tatsumi-sensei, tetapi akhirnya guru bertubuh besar itu mengalah. Lagi-lagi Magoroku membuat keributan, kali ini di saat makan siang. Ia duduk di meja yang biasanya diperuntukkan bagi **Kanou**, yang juga termasuk *The Big 3 Namishiro*. Kanou sengaja memamerkan keahliannya memainkan pisau, tapi tentu saja Magoroku tidak menunjukkan rasa takut. Akhirnya Kanou pun membiarkan Magoroku makan di mejanya, tetapi tentu ia tidak bermaksud mengalah. Ia hanya menunda waktu perkelahian. Sore harinya, Tatsumi meminta murid-murid berkumpul di lapangan olahraga untuk melihat kemampuan *pitching* luar biasa Magoroku. Sebagai *catcher*-nya, Magoroku menunjuk anak

Masalah lebih besar telah menanti Magoroku, karena Yamagata yang terusik dengan kehadiran sang junior hanya menunggu waktu sampai terjadinya pertarungan di antara mereka berdua. Yamagata bukanlah lawan ringan; ialah yang diakui paling hebat di antara *The Big 3*. Ia menguasai karate tingkat tinggi, dan bahkan pernah membunuh seorang anggota *Yakuza* bernama Eiji dengan ilmu bela dirinya. Meski demikian, Yamagata sebenarnya menyesal dan dihantui oleh peristiwa itu, sehingga ia selalu membawa patung Budha kecil ke mana-mana dan mendoakan arwah Eiji jika sempat. Yamagata yang berusaha sabar menghadapi Magoroku, tak bisa lagi tinggal diam ketika Magoroku dengan sengaja merusak tempat patung Budha yang selalu ia bawa-bawa. Magoroku dan Yamagata pun berkelahi dengan sengit di tengah siraman hujan deras. Tak disangka, Magoroku kalah! Yamagata berhasil membuat jantung Magoroku berhenti berdetak, seperti juga saat ia membunuh Eiji dulu. Magoroku meninggal? Ya tidak dong... Jantung Magoroku ternyata hanya mengalami *shock* sehingga berhenti untuk sesaat, dan ketika ia sadar lagi, ia pun

Anan, pemimpin utama Teikoku yang tersisa, tidak lagi bisa menahan amarahnya dan ingin membunuh sendiri Magoroku, meski dengan cara curang. Magoroku yang mengetahui taktik Anan berhasil menyelamatkan diri. Tepat saat Anan hendak melakukan *hara-kiri* sebagai bukti kegagalannya, Yamagata mencegahnya. Anan tak sempat bunuh diri meski berusaha melepaskan diri dari pegangan Yamagata, karena polisi sudah terlanjur datang. Karena tak mungkin kabur, Magoroku pun punya ide gila untuk menyembunyikan perkelahian yang baru saja berlangsung antara ke-2 SMU. Ia memerintahkan agar seluruh siswa yang baru saja berkelahi pura-pura sedang melakukan pesta api unggun dan lomba karaoke! Polisi yang menggeledah mereka tidak bisa menuduh apa-apa karena tidak ada bekas-bekas perkelahian; lagipula seluruh senjata [pedang kayu, misalnya] yang dibawa oleh anak-anak itu sudah dijadikan api unggun. Polisi pun pergi dengan kecewa. Murid-murid Teikoku pun menyembah pada Magoroku! Kini Magoroku memperoleh status sebagai yang terkuat di Osaka.

masuk ke Koshien sebagai wakil Osaka dilalui tim SMU Namishiro dengan cukup bersusah payah. Hal itu disebabkan hanya Magoroku-lah yang benar-benar sanggup bermain bagus dalam timnya. Bahkan di babak final, hampir saja Namishiro kalah dari SMU Ikutani. Ikutani terkenal karena salah seorang *batter*-nya, **Ooyama**, yang jago *bunt* [memukul bola tidak dengan jalan mengayunkan pemukul, tetapi hanya memegangnya di arah jalannya bola lemparan]. Toh lemparan bola Magoroku yang kekuatannya luar biasa meruntuhkan kepercayaan diri Ooyama, sehingga pada *inning* terakhir, Namishiro berhasil mencetak angka kemenangan. Untuk pertama kalinya dalam sejarah, Namishiro lolos ke Koshien, mewakili Osaka. Hal yang sangat mengejutkan tentunya, bahkan banyak orang yang meremehkan SMU yang kondang sebagai sarang berandalan itu. Magoroku yang sadar timnya masih kekurangan orang untuk bisa bermain bagus di Koshien, berpura-pura mengalami sakit di tangan kirinya. Karena ia kidal, Magoroku tentunya takkan dapat melakukan *pitching* dengan baik jika tangan kirinya terluka. Yamagata dan Samezu yang

PERFECT STRIKE OUT!

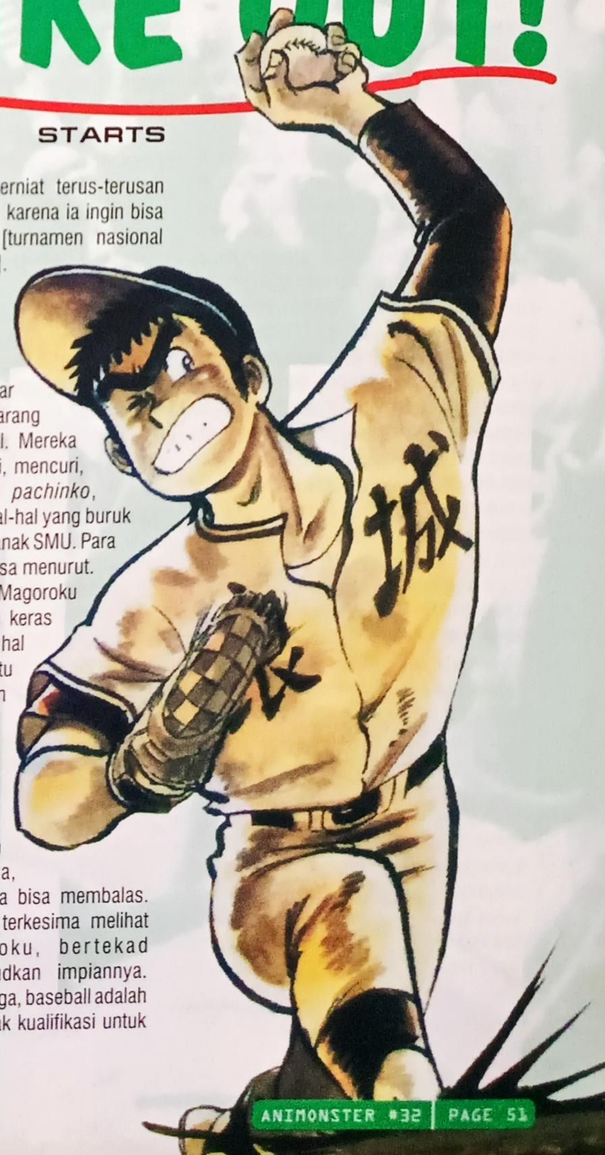
buah pertamanya, Nagafuchi. Ternyata, kemampuan Magoroku memang mengagumkan. Bola yang ia lempar kelihatan seperti menjadi lebih dari satu, sehingga membingungkan *batter* [pemukul bola]. Melihat kehebatan teman barunya, Nagafuchi pun bertekad untuk menjadi *catcher* yang baik bagi Magoroku. Tetapi, niatnya surut begitu melihat Magoroku memeras sejumlah murid lain yang takut pada cowok beralis nyambung itu karena sukses merobohkan Samezu. Nagafuchi yang marah dan tidak mau lagi menjadi *catcher*, justru diculik oleh anak buah Kanou untuk dijadikan umpan menarik Magoroku. Geng yang diketuai Kanou sedang mengadakan pertemuan rutin mereka yang diadakan tanggal 10 setiap bulannya hari itu. Tatsumi tidak bisa mencegah karena ia harus mengurusi alumni Namishiro yang tertangkap oleh polisi. Magoroku pun dipancing untuk datang ke pertemuan geng Kanou. Kanou bermaksud membunuh Magoroku dengan keahliannya bermain pisau, tetapi setelah melalui pertarungan sengit, justru Magoroku yang menjadikan Kanou bulan-bulanan. Magoroku berniat mengasari Kanou lebih lanjut, tetapi dihentikan oleh **Yamagata**, satu lagi dari *The Big 3* Namishiro. Dengan demikian, hanya Yamagata-lah pemimpin geng yang tersisa di Namishiro.

Meski diamuk Tatsumi habis-habisan karena melanggar perintahnya untuk tidak berkelahi lagi, Magoroku tetap cuek dan berhasil meloloskan diri dari sang guru.

meneruskan pertarungannya dengan Yamagata. Walhasil, dua-duanya rubuh kelelahan. Keduanya masuk rumah sakit dalam keadaan babak belur, dan Yamagata mengakui kekalahannya di sana. Ia pun menghancurkan patung Budha Eiji sebagai tanda ia telah berhasil lepas dari bayang-bayang kelam peristiwa Eiji. Eiji yang ia hormati sebagai lawan akan selalu ada dalam hatinya. Di rumah sakit, bukannya beristirahat dengan tenang, Magoroku dan Yamagata justru terlibat masalah dengan seorang pesumo yang semena-mena, **Asada**, dan bertemu untuk pertama kalinya dengan salah seorang pemimpin SMU Teikoku. Teikoku dan Namishiro sudah bermusuhan sejak lama, tetapi puncak dari permusuhan mereka akan segera terjadi. Magoroku, yang kini dianggap ketua oleh murid-murid Namishiro [meski ia sendiri menolak panggilan itu], terpaksa berulang kali harus maju menolong teman-temannya yang berkelahi dengan anak-anak Teikoku. Di antara perkelahian yang satu dengan yang lainnya, kita bisa melihat pertentangan batin Magoroku yang meski terus berkelahi sebagai 'ketua Namishiro' tetap meneguhkan dirinya sebagai seorang pemain baseball. Kita juga bisa tersenyum melihat usaha mati-matian Magoroku untuk *ja-im* [jaga image] di depan **Mako**, adik Nagafuchi yang ditaksirnya. Magoroku tidak mau diketahui sebagai tukang berkelahi oleh Mako. Tawuran besar-besaran dengan Teikoku pun terjadi setelah tiga pemimpin utama Teikoku dirubuhkan oleh Magoroku.

THE BALL STARTS ROLLING

Toh Magoroku tak berniat terus-terusan menjadi tukang kelahi, karena ia ingin bisa bermain di Koshien [turnamen nasional baseball SMU Jepang]. Ia bahkan melarang 'anak-anak buah'-nya untuk melakukan hal-hal buruk, agar nama Namishiro tidak tercemar lebih lanjut hingga dilarang ikut kompetisi baseball. Mereka tak boleh lagi berkelahi, mencuri, memeras, merokok, *pachinko*, pokoknya melakukan hal-hal yang buruk dan belum pantas bagi anak SMU. Para murid Namishiro terpaksa menurut. Meskipun sebenarnya Magoroku mengeluarkan larangan keras itu demi dirinya sendiri, hal tersebut toh membantu mengontrol kelakuan anak-anak Namishiro. Magoroku pun menunjukkan tekadnya yang bulat untuk tidak berbuat jelek. Ia sama sekali tidak melawan ketika dipukuli Yakuza, walaupun sebenarnya ia bisa membalas. Teman-temannya yang terkesima melihat keseriusan Magoroku, bertekad membantunya mewujudkan impiannya. Karena bagaimanapun juga, baseball adalah permainan kolektif. Babak kualifikasi untuk



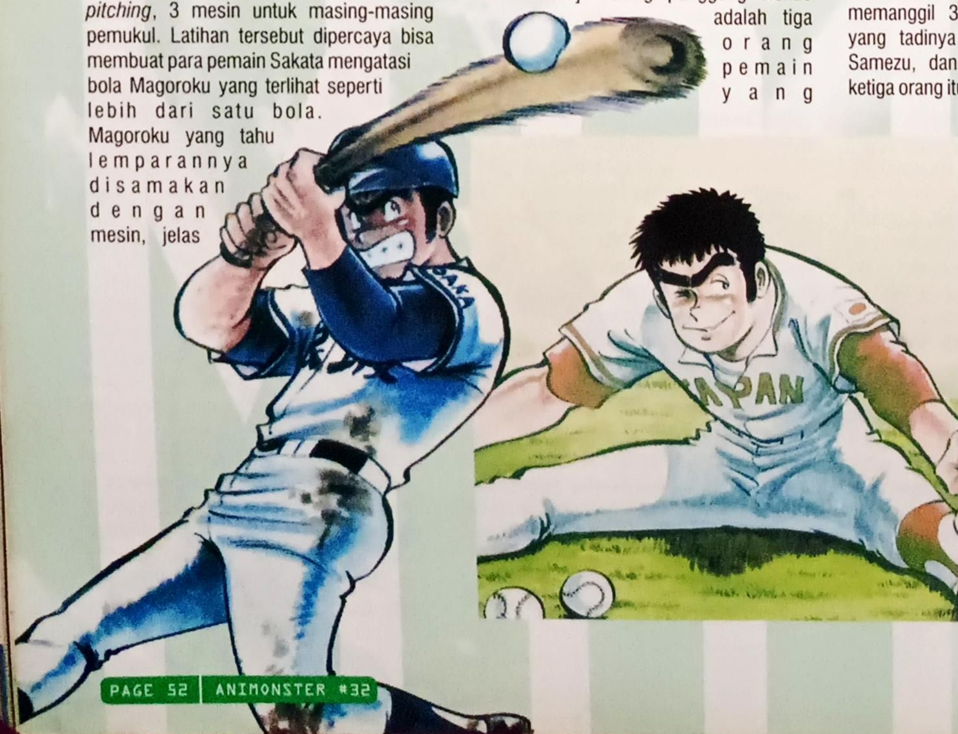
terkecoh oleh drama Magoroku memutuskan untuk bergabung di tim baseball sekolah mereka. Maka tim Namishiro pun berangkat dengan harapan besar untuk mengikuti Koshien di bawah bimbingan Tatsumi-sensei. Sialnya, di pertandingan pertama melawan Tokoro dari Saitama, Magoroku justru terserang diare. Hal tersebut disebabkan oleh keserakahannya melahap sendiri daging yang diberikan oleh seorang alumni Namishiro! Magoroku tak mampu menunjukkan kemampuannya melempar bola yang bisa menciptakan *strike out* berturut-turut. Bahkan Namishiro ketinggalan angka. Tetapi sifat Magoroku yang tidak mau kalah, meskipun dirinya sedang lemas dan tak punya kekuatan, membangkitkan semangat teman-temannya. Namishiro berhasil menyusul ketertinggalan dan memenangkan pertandingan.

Lawan Namishiro berikutnya adalah wakil Kanto, **Sogyoichi**, yang juga memiliki *pitcher* hebat, **Nakajo**. Bahkan dengan sombongnya, Nakajo mendatangi Namishiro yang sedang latihan dan memamerkan kehebatannya melakukan *pitching*. Magoroku, sebagai sesama *pitcher*, merasa tertantang oleh Nakajo dan bertekad mengalahkan Sogyoichi. Pertarungan antara 2 *pitcher* andal di lapangan pun tak terelakkan. Magoroku dengan Bola Magoroku-nya, dan Nakajo dengan *fork*-nya. Mereka berlomba-lomba mencetak *perfect strike out* di setiap *inning*. Namishiro akhirnya memenangkan pertandingan dengan skor 3-0 melalui *homerun* yang dilakukan Magoroku dan Yamagata. Namishiro terus melaju sampai tiba di perempat final. Lawan mereka adalah **SMU Sakata**, wakil Shikoku. Tim SMU yang sering dijuluki 'orang desa' ini memiliki kekuatan yang luar biasa. Mereka tekun berlatih, penuh perhitungan dan pengamatan pada lawan sebelum pertandingan, dan bahkan mereka telah menemukan cara untuk mengatasi bola Magoroku! Mereka berlatih dengan mesin *pitching*, 3 mesin untuk masing-masing pemukul. Latihan tersebut dipercaya bisa membuat para pemain Sakata mengatasi bola Magoroku yang terlihat seperti lebih dari satu bola. Magoroku yang tahu lemparannya disamakan dengan mesin, jelas tersinggung. Ia bertekad akan melakukan *pitching* sebaik-baiknya. Dalam *inning-inning* awal, Namishiro unggul angka dari Sakata. Tetapi Sakata lalu mengganti pemukul mereka dengan yang lebih ringan dan mereka pun bisa memukul bola-bola Magoroku dengan baik. Magoroku yang marah besar akhirnya melakukan pembalasan dengan tangannya sendiri. Ia memukul sebuah bola *homerun* yang sangat keras sampai menembus *mitt* [sarung tangan penangkap bola] pemain Sakata. Dengan keadaan *full base* [seluruh base terisi pemain] di *inning* terakhir, tak diragukan lagi, Namishiro melaju ke semifinal!

Di semifinal, Namishiro bertemu lawan yang 'sebanding' dengan mereka. Kenapa? Karena lawan mereka adalah **SMU Hamatora** dari Tokyo, wakil prefektur Kanagawa, yang terkenal sebagai gudang anak nakal Tokyo! Malam sebelum pertandingan, para pemain SMU Hamatora mengeroyok **Kaneshiro**, seorang murid Namishiro. Meski beberapa teman mereka terpancing untuk membalas, Magoroku dan Yamagata tetap tenang. Bagi mereka, pembalasan yang benar adalah di lapangan. SMU Hamatora ternyata bermain kasar dan curang dalam pertandingan. Satu persatu, Yamagata, Nagafuchi, dan Samezu dicederai dalam kejadian-kejadian yang tampaknya tak disengaja. SMU Namishiro berusaha keras tidak terpancing. Mereka memutuskan untuk tetap bermain *fair*, sebab bila mereka ikut-ikutan bermain kasar, berarti mereka kalah dari SMU Hamatora! Niat baik SMU Namishiro berbalas. Namishiro lolos dengan susah payah, meski terpaksa harus merelakan tiga pemainnya yang cedera tak bisa bermain di babak final. Kalau sudah yang namanya final, tentunya lawannya bukan main-main. Namishiro yang pincang - meski Yamagata memaksakan diri bermain - berhadapan dengan **SMU Hokuo**, wakil Hokkaido, yang bertekad akan membawa bendera juara melewati Selat Sugaru [antara Hokkaido - Honshu]. Tulang punggung Hokuo adalah tiga orang pemain yang tersisa dari program pembinaan yang diawali sepuluh tahun silam: **Todo**, **Kunimatsu**, dan **Sawa**. Mereka semua sangat terobsesi dengan kemenangan di Koshien. Magoroku, yang karena dua orang yang biasa bermain sebagai *catcher*-nya tidak turun [Nagafuchi dan Samezu], tak mampu mengeluarkan kekuatan penuhnya. Melihat hal itu, Nagafuchi yang merasa miris nekad meminta diturunkan. Ia membalik *mitt*-nya dan menangkap bola dengan tangan kirinya yang tidak cedera. Malang tak dapat ditolak, meski telah berusaha sekuat tenaga, Namishiro harus mengakui kekalahan dari Hokuo dengan skor yang tipis sekali, 6-7. Bendera kemenangan benar-benar dibawa melintasi Selat Sugaru! Toh hasil itu adalah hasil yang murni, diperoleh dari kerja keras dan perjuangan Hokuo. Apalagi bagi Todo dan kedua temannya yang telah ditempa sejak kelas 2 SD. Seusai Koshien tahun itu, Magoroku dan Nagafuchi dipanggil untuk memperkuat tim Jepang yang akan bertandang ke Hawaii bersama Todo dan Kunimatsu. Sedianya tim Jepang dan Hawaii akan melakukan 5 pertandingan. Tim Hawaii yang terkenal dengan *pitcher*-nya, **Donserge**, yang mengandalkan *smokeball*-nya, ternyata dipukul habis dalam 4 pertandingan awal! Bahkan Magoroku bisa mencetak *no hit no run* [dalam satu pertandingan, tidak satupun bola yang ia pitching terpukul, dan tidak satupun pemain lawan sempat lari ke base]. **Mr. Kentucky**, pemimpin penting baseball Hawaii yang karakternya habis-habisan dibuat mencontek Kolonel Sanders-nya Kentucky Fried Chicken, geram bukan buatan. Agar tak dipermalukan lebih lanjut, ia memerintahkan untuk memanggil sembilan pemain *All Star Amerika Serikat*. **Sizer Owens**, *pitcher*, dan **Monty Payson**, *catcher*, sempat 'mempermalukan' Magoroku saat siaran langsung suatu acara talkshow TV. Monty berpura-pura menjadi orang awam yang disuruh menangkap bola Magoroku dan ternyata ia sanggup. Tim Jepang yang merasa perlu tambahan orang, segera memanggil 3 pemain utama Namishiro yang tadinya ditinggal, yaitu Yamagata, Samezu, dan Asada. Dengan tambahan ketiga orang itu, Jepang dengan percaya diri memulai pertandingan ke-5. Magoroku sengaja membiarkan bola-bola awalnya dipukul oleh Tim AS karena ia merasa sayang jika pulang tanpa sempat melihat kehebatan mereka. Toh pada akhirnya Jepang akan keluar sebagai pemenang, karena skor sudah 40. Tetap saja Jepang tak mau menyerahkan pertandingan terakhir. Pertandingan yang luar biasa seru pun berlangsung, dan Jepang menang! Sejak saat itulah Magoroku tidak hanya terkenal di negerinya sendiri, tapi juga menjadi bahan perbincangan di Amerika!

BACK TO THE OLD BUSINESS

Sepulang dari Hawaii, meski sudah jadi 'pahlawan Jepang', hari-hari tenang belum juga menyambut Magoroku. Ia kembali harus disibukkan masalah sekolahnya. Namishiro diobrak-abrik oleh kakak-beradik Hiruma [Suguo, Kazuo, dan Mitsuo]. Walaupun sudah dapat disebut seorang '*public figure*', Magoroku tidak berdiam diri. Kakak-beradik Hiruma pun tunduk di kakinya, sampai mereka merasa harus meminta bantuan seorang ahli kempo Cina, **Ryuukokuho**. Magoroku, yang sama sekali tidak melemah meski sempat 'absen' dari kegiatan tawuran karena harus mengikuti Koshien dan Tim Jepang, sukses mengalahkan Ryuu, tetapi dengan pengorbanan yang sangat berat: matanya terancam buta! Vonis dokter sudah pasti. Magoroku harus mengikuti bermacam-macam pengobatan jika ingin sembuh dan bisa bermain baseball kembali. Malah selama hari-hari pertama, Magoroku tidak diizinkan bergerak sama sekali. Mendengar hal itu, ketiga Hiruma yang sangat ingin balas dendam, segera mendatangi rumah sakit tempat Magoroku dirawat. Sayang, bukannya berhasil melenyapkan Magoroku, mereka justru babak-belur dihantam oleh sang ketua Namishiro yang sebenarnya bersekongkol dengan dokter ia sama sekali tidak sakit! Sayangnya video rekaman perkelahian antara Namishiro dan geng Hiruma dipakai oleh **Sasa**, Kepala SMU Dairyuu, untuk memeras Magoroku dan Nagafuchi agar pindah ke Dairyuu. Jelas Magoroku menolak! Magoroku yang marah karena merasa terhina merusak barang-













barang mahal di Dairyuu. Tanpa sengaja ia malah membongkar kejahatan Sasa yang ternyata mengkorupsi uang kuil dan disembunyikan di dalam patung Buddha! Selesai masalah dengan Hiruma dan Dairyuu, hari-hari berlalu dengan damai. Mendadak saja Okita, salah satu pimpinan Teikoku, datang berkunjung dan mengabarkan bahwa di Selatan telah terbentuk Pasukan Gabungan yang melibas satu demi satu SMU yang ada di Selatan Osaka. Sekolah-sekolah di Selatan tak ada yang sekuat Teikoku maupun Namishiro, namun jika mereka bergabung, tentu mereka menjadi suatu kekuatan yang luar biasa. Pasukan Gabungan dipimpin oleh **Komei Alexei Sen**, seorang anak kaya blasteran Rusia. Mereka kelihatannya ingin mengekspansi daerah Utara yang sejak Teikoku dan Namishiro beraliansi menjadi daerah yang relatif aman. Teikoku meminta izin pada Magoroku untuk melawan Pasukan Gabungan Selatan. Rencana penyerangan Teikoku yang begitu sempurna gagal total. Dengan kejam Pasukan Gabungan menjebak dan menyirami mereka dengan bensin serta menyulutkan api. **Okita** yang tak cedera sedikitpun maju menyerang sendirian dengan berani. Langkahnya dihentikan oleh **Hatta**, salah satu pemimpin Pasukan Gabungan kepercayaan Sen. Hatta yang terkenal karena kepalanya yang punya daya hancur yang luar biasa mengalahkan Okita dalam sekali gebrakan. Tidak cukup sampai di situ, ia mematahkan kedua tangan Okita. Padahal bagi seorang pemain kendo seperti Okita, tentunya tangan adalah bagian tubuh yang sangat berharga. Magoroku yang melihat teman-temannya dari Teikoku terkapar di rumah sakit langsung bertekad membalaskan dendam. Ia tak peduli lagi pada keharusan menjaga nama baiknya sebagai seorang pemain baseball yang tengah menuju pro. Apalagi setelah Samezu ditabrak dengan mobil oleh **Yuki** dari Pasukan Gabungan dan telinga Asada dipotong oleh Kawaguchi. Satu persatu pimpinan Pasukan Gabungan dilindasnya. Yang membuat Magoroku sangat marah, ternyata gagalnya penyerangan Teikoku disebabkan oleh Asada dan Kaneshiro yang membocorkan rencana tersebut kepada Pasukan Gabungan.



Tak ada jalan lain: Magoroku mengundurkan diri dari sekolah dan tim baseball meski dicegah oleh Tatsumi-sensei. Selain itu, diserahkannya tampuk kepemimpinan Namishiro kepada Yamagata. Ia ingin bertarung tanpa beban. Magoroku menghilang selama beberapa hari. Usaha pencarian yang dilakukan Pasukan Gabungan sia-sia. Magoroku masih lebih pandai dari mereka: selama itu ia bersembunyi di lantai atas gedung yang dipakai sebagai tempat pertemuan Hatta dan gengnya. Kepala batu atau bukan, Magoroku tak peduli. Hatta juga disikatnya. Akhirnya tibalah waktunya berhadapan dengan Sen yang angkuh dan sangat bangga pada wajahnya sendiri. Kemurkaan Magoroku semakin menjadi-jadi melihat Asada dan Samezu yang diculik dari rumah sakit disiksa untuk menekannya. Tak ada ampun buat Sen! Melalui pertarungan yang luar biasa berat dan keras, Magoroku berhasil membuat Sen menyerah dengan wajah rusak. Hampir saja Magoroku membunuhnya, tetapi Yamagata - yang tahu benar bagaimana perasaan orang yang pernah membunuh - menghentikan Magoroku.

THE END OF THE DREAMS?

Perkelahian dengan Sen berbuntut panjang. Magoroku ditangkap dan dipenjara. Karirnya dalam dunia baseball terancam. Namun berkat seorang pengacara, Magoroku dibebaskan. Ternyata pengacara itu dibayar oleh ***Musashi Rangers***, sebuah tim baseball pro Jepang yang tertarik pada bakat Magoroku. Berulang-ulang mereka meminta Magoroku bergabung dengan mereka, dengan syarat ia harus bekerja dulu di Rangers selama 2 tahun sampai ia memenuhi batas umur untuk bermain di liga pro. Magoroku yang tak senang dengan cara-cara licik *Musashi Rangers* menolak. Ia bahkan sengaja mempermalukan **Tarumizu**, *pitcher* Rangers yang disebut-sebut sebagai *pitcher* nomor satu di Jepang, di depan wartawan. Keributan masih berlanjut. Komisioner Saeki yang tidak suka dengan kelakuan Magoroku berniat melarangnya bermain baseball seumur hidup. Hancurkah Magoroku? Bukan Magoroku Kai namanya kalau ia menyerah begitu saja! Ia melakukan manuver yang sangat cerdik, bahkan bisa dibilang licik, tepat sebelum Saeki mengumumkan keputusannya. Magoroku berpura-pura akan pindah ke *New York Yankees*. Ia sampai merasa perlu mengundang Mr. Kentucky dan Mr. March dari NY Yankees segala. Saeki yang tersengat oleh pengumuman mendadak itu bergegas melarang Magoroku bermain di luar negeri. Konsekuensinya, Saeki harus 'rela' Magoroku bermain di liga pro Jepang. Magoroku segera menjadi rebutan ke-12 tim. Diputuskan bahwa tim yang akan mendapatkan Magoroku harus melalui undian terlebih dahulu, yang diambil oleh Magoroku sendiri. Dan ternyata yang didapat oleh Magoroku adalah... Musashi Rangers! Amit-amit deh! Magoroku langsung menelan kertas undian yang diambilnya! Kehebohan pecah. Namun kesintingan Magoroku justru membongkar praktek curang tim-tim yang sedang memperebutkannya. Ternyata ada sejumlah klub yang main belakang dan ditemukan kertas-kertas undian dengan nama klub yang sama! Undian terpaksa diulang, namun kali ini wakil seluruh tim-lah yang harus mencabut undian. Yang mendapat undian bertanda khusus memperoleh Magoroku. Magoroku mimpi pun tidak ketika kenyataan mengatakan ia harus main untuk tim paling kere, **Osaka Jaws**. Apa boleh buat, keputusan itu sudah *fair*. Di Jaws, Magoroku tidak langsung memperoleh penerimaan yang baik dari rekan-rekannya. Senioritas yang tinggi memerintahkannya untuk tunduk seperti juga anggota-anggota baru lainnya. Magoroku tak bisa dibengkokkan seperti itu. Ia terus berulah, malah sampai menyebabkan teman-teman setimnya saling berkelahi. Nama Jaws yang sudah buruk semakin jatuh. Apalagi ketika mereka secara tak sengaja meledakkan tempat yang mereka pakai menginap. Semua anggota tim cedera cukup parah, kecuali Magoroku yang saat itu tengah digulung-gulung dalam selimut dengan maksud dijadikan sasaran pemukulan. Tetapi barangkali hal paling heboh yang ditimbulkan Magoroku adalah ketika ia berebutan nomor punggung dengan **Akashi**, *Mr. Jaws*, 'ketua'nya Jaws. Tadinya Magoroku menginginkan nomor 21, tetapi tidak bisa karena nomor itu sudah menjadi milik **Tobishima**, *pitcher* andalan Jaws. Magoroku pun memutuskan memakai angka 6, sesuai namanya [*roku*=6]. Nomor itu pun sudah tidak kosong, karena dimiliki oleh Akashi. Perseteruan mereka diselesaikan dengan pertandingan kecil. Jika Akashi berhasil memukul satu saja bola Magoroku, maka nomor 6 miliknya. Sebaliknya, jika Magoroku berhasil membuat *perfect strike out* pada Akashi, nomor 6 boleh Magoroku ambil. Lucunya ketika pertandingan selesai dengan tidak jelas [bola tertangkap oleh *catcher* namun menunjukkan tanda bekas terpukul oleh Akashi], Magoroku dan Akashi justru saling menyodorkan nomor 6. Masalah nomor punggung selesai karena Akashi kemudian memilih memakai nomor 60. Sedangkan Magoroku dipakaikan angka 6 tapi bukan angka 6 biasa, tapi yang terbalik! Sejak saat itulah Magoroku mendapat julukan baru, yaitu ***Gyakuroku*** [6 terbalik]. Meski rekan-rekan setimnya bersepakat mendiamkan

Magoroku, Magoroku bersama *catcher*-nya, Yuji Kon, sesama orang baru, berhasil mempersembahkan kemenangan dari pertandingan pertama mereka untuk Jaws. Tobishima yang gondok karena tidak dimainkan di pertandingan pembuka menunjukkan tajinya di pertandingan kedua, masih melawan Nittetsu Fire. Osaka Jaws menancapkan taringnya! Perjalanan Magoroku sebagai pemain pro pun berawal. Bagaimana kelanjutannya? Masih sangat menarik deh kisah yang judul versi bahasa Inggrisnya adalah "Ah, Magoroku" ini. Bagaimana nasib Magoroku nantinya? Berhasilkah ia menjadi pemain besar? Atau memang benar kalau ia hanya seorang berandalan cilik dari Osaka yang kebetulan punya bakat bermain baseball? Dan, olahraga apa lagi yang bakal coba dimainkannya selain baseball? Pasti ngga bakal ketebak deh! Makanya, ikuti terus kelanjutannya lewat terbitan Elex Media di sini...

CHARACTERS

TIM NAMISHIRO

Tim ini melaju ke Koshien untuk pertama kalinya di bawah kepemimpinan Magoroku. Banyak yang tidak setuju jika tim dari SMU anak-anak nakal itu yang mewakili Osaka. Mereka pun seringkali diremehkan oleh lawan-lawannya, misalnya saja dikatai tidak bisa membaca koran. Hal tersebut sama saja dengan mengatakan mereka bodoh, karena koran di Jepang banyak memakai huruf *kanji* tanpa didampingi cara membacanya dalam huruf *hiragana*. Toh anak-anak Namishiro tidak merasa malu karenanya. Mereka percaya pada Magoroku dan timnya yang diharapkan akan mampu menorehkan nama Namishiro dengan tinta emas di Koshien. Pekik dan jeritan mereka di arena tawuran pun berganti dengan sorak-sorai pemberi semangat dan penanda kebahagiaan di stadion baseball.

MAGOROKU KAI



Sebagai tokoh utama, Magoroku susah dijadikan panutan. Sepintas lalu ia tak memiliki sifat-sifat yang biasa ditunjukkan seorang *hero*. Magoroku serakah, rakus, suka berkelahi, seenaknya, lancang, dan banyak lagi sifat yang tidak pantas ditiru. Tetapi Magoroku memiliki kelebihan, yaitu kemampuan tinggi dalam bermain baseball yang tampaknya terbentuk secara alami, semangat yang luar biasa, serta kekuatan yang besar, meski badannya tidaklah kekar. Meski berhasil memperoleh kedudukan sebagai ketua Namishiro dan ditakuti oleh lawan-lawannya, sebenarnya Magoroku gundah karena ia ingin diakui sebagai pemain baseball. Cita-citanya adalah bermain di Koshien dan menunjukkan bahwa dirinya adalah pitcher terbaik di Jepang. Cowok kidal ini memiliki teknik lemparan spesial yang sederhananya disebut *Bola Magoroku*. Bola yang ia lempar dengan teknik tersebut akan terlihat seperti menjadi beberapa bola, atau ada yang menyebutnya 'bola yang menari'. Kekuatan dari bola yang dilemparkan Magoroku maupun pukulan yang Magoroku lakukan sangat luar biasa, terutama jika ia sedang naik darah. Kehebatan Magoroku yang lain adalah kemampuannya me-*manage* timnya dan memberikan dorongan psikologis hingga setiap individu dalam timnya mampu mengeluarkan kemampuan terbaik mereka. Bahkan kepada dirinya sendiri, Magoroku sering berlaku keras. Menurutnya, jika tidak dalam keadaan tertekan, kekuatan penuhnya tidak bisa keluar. Walaupun Magoroku tidak gentar bertarung dengan lawan-lawan yang lebih besar dan kuat sekalipun, tapi ia lemah jika menghadapi Mako, adik Nagafuchi, yang ditaksirnya. Penampilannya tanpa Nagafuchi menjadi kurang greget. Pakaian seragam yang dikenakan Magoroku memiliki 2 robekan di bagian dada, oleh-oleh dari perkelahiannya dengan Kanou.

TSUYOSHI NAGAFUCHI



Cowok berkacamata yang penakut ini masuk Namishiro karena 'kecelakaan'. Ia yang pada awal masuk sekolah selalu merasa ketakutan berada dalam lingkungan Namishiro, mencoba mencari perlindungan pada Magoroku. Magoroku pun bersedia menjadikannya anak buah pertamanya, sekaligus sebagai *catcher*. Lama kelamaan, rasa percaya diri Nagafuchi tumbuh, tidak saja sebagai seorang pemain baseball, tapi juga sebagai seorang murid Namishiro. Nagafuchi sadar sebagai seorang *catcher* ia tak terlalu istimewa, tetapi ia selalu berusaha sebaik mungkin demi Magoroku. Pada akhirnya, ia dan Magoroku justru menjadi pasangan emas yang terkenal di Koshien. Nagafuchi-lah *catcher* yang paling tahu apa yang Magoroku inginkan. Karena tahu Magoroku naksir adiknya, Nagafuchi sering memanfaatkan kelemahan Magoroku yang satu itu untuk menekannya agar tidak berbuat kenakalan: "*Soalnya Mako tidak suka*". Magoroku menurut saja kalau sudah diberi tahu seperti itu oleh Nagafuchi...

YAMAGATA



Mantan *The Big 3* Namishiro yang menguasai Bangunan Barat ini pernah membunuh orang dengan kemampuan karatenya yang tinggi. Cowok yang selalu berpenampilan rapi dan perlente ini 'dibantu' oleh Magoroku secara tidak langsung untuk melepaskan diri dari bayang-bayang kelam tersebut. Bahkan setelah turun tahta, Yamagata bersedia membantu Magoroku dan bergabung dalam tim baseball sekolahnya, meskipun hal itu terjadi karena Magoroku menipunya. Yamagata sendiri ternyata membuktikan bahwa ia juga bisa bermain baseball dengan baik, bahkan banyak yang berpendapat di tim Namishiro hanya Yamagata dan Magoroku-lah yang benar-benar bisa bermain. Bisa dibilang Yamagata adalah kebalikan dari Magoroku. Jika Magoroku berpembawaan meledak-ledak, Yamagata cenderung *cool*. Rasa setia kawannya pada teman-temannya amat tinggi. Cowok ini pernah jadi bahan tertawaan ketika Magoroku mencoba mengkhayalkannya memakai helm *batter* dengan rambutnya yang aduhai itu.

SAMEZU



Anggota *The Big 3* yang pertama kali dikalahkan Magoroku. Geng Samezu sebenarnya tidak terlalu besar, jika dibandingkan dengan geng Yamagata dan Kanou. Samezu adalah orang yang sportif. Setelah dibuat bertekuk lutut oleh Magoroku, Samezu menjadi 'pengikut' setia sang *pitcher*. Kelakuannya yang sangat hormat pada Magoroku sering membuat Magoroku jadi risih. Samezu sering iri pada Asada yang, seperti dirinya, selalu berusaha membantu Magoroku dengan cara apapun. Samezu bahkan rela melupakan rasa harga dirinya yang sangat tinggi demi Magoroku. Ia yang tadinya tidak mau memohon-mohon pada siapapun, meminta dengan sangat agar Magoroku memasukkannya ke dalam tim baseballnya.

ASADA



Ia pertama kali bertemu Magoroku di rumah sakit. Asada yang awalnya semena-mena dan selalu membanggakan dirinya sebagai pemain *sumo*, diselundupkan ke dalam Namishiro sebagai orang suruhan Teikoku. Ia yang harusnya membunuh Magoroku, perlahan-lahan justru menaruh hormat kepada *pitcher* berkepribadian unik itu. Malah ia pernah melindungi Magoroku dari serangan anak Teikoku sampai dirinya sendiri terluka. Asada berhenti sumo dan tetap melanjutkan sekolahnya di Namishiro, serta berjuang bersama-sama dalam tim baseball. Sifat Asada agak pengecut dan mudah ditakut-takuti, tapi sebenarnya ia selalu sangat ingin menjadi orang yang bisa dibanggakan oleh Magoroku.

TATSUMI-SENSEI



Guru yang dijuluki si Ular ini adalah orang yang punya andil besar sehingga Magoroku bersekolah di Namishiro. Ia yang menemukan bakat Magoroku dan bertekad untuk membimbingnya sebagai murid spesial di Namishiro agar bisa membawa kejayaan bagi SMU peringkat bawah itu. Tatsumi memiliki kewibawaan besar. Sebagai satu-satunya guru yang disegani anak-anak, Tatsumi berusaha sekuat tenaga membantu murid-muridnya agar bisa menjadi orang-orang yang lebih baik. Ia menjadi pelatih bagi tim baseball Namishiro. Magoroku sendiri sangat menghormati pria besar itu dan berulangkali minta tolong padanya. Bahkan ketika sedang melawan Pasukan Gabungan Selatan, Magoroku mempercayakan Nagafuchi kepada Tatsumi-sensei untuk dilindungi.

ENEMIES, RIVALS, FRIENDS

ANAN, HAJIME OKITA, RYUUDO WAKUI, 'TEIKOKU KE-4'

Mereka adalah pemimpin-pemimpin besar SMU Teikoku. **Anan** adalah pemimpin yang paling utama, dan nyaris bunuh diri ketika usahanya melenyapkan Magoroku gagal. **Okita** adalah seorang jagoan kendo yang berpenampilan halus, sedangkan **Ryuudo** yang lama menimba ilmu berpedang di gunung, terkenal karena kemampuannya menyabetkan pedang kayu seberat sepuluh kilo. Sedangkan pemimpin keempat yang hanya disebut 'Teikoku Ke-4' sebenarnya adalah seorang banci yang agak *psycho* dan memiliki obsesi agar kecantikannya diakui. Mereka semua berhasil ditundukkan oleh Magoroku, dan sejak saat itu SMU Teikoku pun tak lagi berkelahi dengan SMU Namishiro, malah bersahabat baik. Tak heran, Magoroku benar-benar mengamuk ketika Pasukan Gabungan Selatan mencederai anak-anak Teikoku, termasuk Anan dan Okita.









KANOU



Meskipun tubuhnya kecil, Kanou adalah salah seorang dari *The Big 3 Namishiro*. Ia terbiasa bermain-main dengan pisau sejak kecil, dan keahliannya itu membuat ia menjadi seseorang yang disegani di SMU-nya. Tapi ia tak berdaya menghadapi Magoroku, yang jika tidak dicegah Yamagata, akan membabatnya habis-habisan dengan tangan kosong. Sumbangan Kanou yang paling berarti dalam kisah ini adalah sabetan pisaunya yang meninggalkan 2 goresan di seragam Magoroku, yang justru menjadi ciri khas bagi sang ketua Namishiro.

TAIKI TODO



Salah satu pahlawan Hokuo. Memperoleh didikan keras sejak kecil untuk menjadi pemain baseball besar. Penuh konsentrasi dan tak mudah menyerah. Magoroku mau tak mau harus mengakui keperkasaan pemain yang satu ini.

KOMEI ALEXEI SEN



Anak blasteran Rusia yang terkenal kaya, pintar, dan berprofesi sebagai model. Namun sebenarnya ia adalah pemimpin Pasukan Gabungan Selatan. Sen tak segan-segan melenyapkan lawan maupun kawan sendiri yang dianggap sudah tak berguna. Ia pertama kali bertemu Magoroku di sebuah pesta yang diadakan oleh Kyoko, cucu direktur Namishiro. Muka Sen rusak berat dihajar oleh Magoroku dalam pertarungan final mereka.

AKASHI, 'Mr. JAWS'

Kalau Magoroku adalah ketuanya Namishiro,



maka Akashi adalah ketuanya Osaka Jaws. Dalam beberapa hal ia mirip Magoroku. Tadinya ia memakai nomor punggung 6, namun kemudian ia mengalah dan memberikannya pada Magoroku. Ia sendiri lantas memakai nomor 60. Saat rekan-rekan setimnya memilih mendiamkan Magoroku, Akashi tidak ikut-ikutan. Diam-diam ia kagum pada keteguhan brandalan Osaka yang saat pertama turun untuk Jaws baru berusia 17 tahun itu.



YUJI KON
Catcher untuk Magoroku di Jaws. Dalam banyak hal sosoknya mengingatkan pada Nagafuchi. Tapi tak seperti Nagafuchi, Kon tidak terlalu yakin dan setia pada Magoroku. Malah awalnya ia ditugasi seniornya untuk mengawasi Magoroku agar tidak berbuat macam-macam. Ia pernah menanyakan dengan keras pada Magoroku apakah tangannya itu hanya dipakai untuk memukul orang, padahal seharusnya untuk melemparkan bola.

A BIT ABOUT BASEBALL

The Pitcher dibuat dengan pertimbangan pembacanya adalah orang-orang Jepang yang sudah paham benar istilah-istilah baseball. Tapi buat kita orang Indonesia, barangkali banyak kata-kata yang tidak kita pahami. Permainan yang serupa baseball telah dikenal sejak dahulu kala di Mesir, Persia, dan Yunani. Tetapi permainan yang paling mirip dengan baseball modern adalah *rounders*, sebuah permainan tradisional Inggris. Baseball modern telah menjadi rekreasi yang digemari orang Amerika [Serikat] di tahun 1830-an. Sebelum disebut baseball, ada yang menyebutnya *town ball* ataupun *one o' cat*. Baseball dimainkan di atas lapangan yang berukuran kira-kira 0,8 hektar, dibagi atas daerah yang disebut *infield* dan *outfield*. Gabungan dari keduanya disebut *fair territory*, sedangkan sisanya adalah *foul territory*. Satu permainan dibagi menjadi 9 periode yang disebut *inning*. Pergantian giliran tim terjadi jika satu tim terkena 3 kali *out*. Sebuah tim baseball di lapangan terdiri atas 9 pemain. Posisi mereka adalah *pitcher*, *catcher*, *first baseman*, *second baseman*, *third baseman*, *shortstop*, dan tiga *outfielders*. Seorang *pitcher* yang berdiri di *pitcher's mound* harus melemparkan bola ke arah *batter* [pemain yang dapat giliran memukul] dari tim lawan yang berdiri di salah satu sisi *homeplate*. *Catcher* mengambil posisi di belakang *batter*, dan ia harus menangkap dan melemparkan kembali bola ke tangan *pitcher*, kecuali jika *batter* bisa memukulnya, baik dengan mengayun ataupun sekedar *bunt*. Untuk memperoleh angka, batter harus berlari mengitari *diamond* susunan dari tiga *base* dan *home plate* yang termasuk ke dalam *infield* dan masuk lagi ke *homeplate*. Tetapi jika pukulan *batter* melayang dalam *fair territory* dan langsung tertangkap oleh pemain lawan, maka sang *batter* dihitung *out*. Pitcher harus melempar bolanya dalam daerah yang disebut *strike zone*, yaitu tepat di atas *homeplate*, kira-kira di antara lutut dan ketiak *batter*. Bola yang dilempar di dalam *strike zone* tapi tidak terpukul oleh *batter*, dihitung *strike*. *Strike* juga terjadi jika *batter* mengayunkan pemukul ke arah bola yang sebenarnya tidak berada dalam *strike zone* dan jika *batter* memukulnya ke *foul territory*. Jika *batter* tiga kali *strike*, maka ia *out*. Tetapi jika *pitcher* melempar bola ke luar dari *strike zone* dan *batter* tidak mengayunkan pemukul, maka disebut *ball*. 4 kali *ball* dan *batter* boleh melakukan *walk* atau berjalan ke *base*. Wasitlah yang menentukan apakah bola *strike* atau *ball*. Sebenarnya masih banyak sekali istilah dalam baseball, tetapi yang di atas tersebut adalah yang sangat dasar. Bila mengikuti manga ini, lama-kelamaan pembaca pun bisa memahami istilah-istilah yang dimunculkan.

STRIKE OUT!

Bila kamu adalah seorang penikmat manga yang sangat memperhatikan segi grafis, maka The Pitcher mungkin tidak menarik. Perlu diingat juga, The Pitcher pertama kali diproduksi tahun 1981, meski pembuatannya membentang sampai era 90-an. Saat itu teknik dan gaya menggambar cukup berbeda dengan yang dikenal sekarang. Tapi dari sisi ceritanya, The Pitcher menarik untuk disimak. Kisah ini juga dapat dipandang sebagai suatu sindiran bagi sistem pendidikan yang terlalu memilah-milah antara anak-anak yang pandai dan yang kurang pandai. Karena itu lahirlah sekolah-sekolah elit dan sekolah-sekolah kelas bawah, di mana anak-anak seperti Magoroku dan teman-temannya terakumulasi. Selain kurang pandai, mereka juga umumnya bukan dari kalangan berduit, sehingga dalam keadaan 'tak punya apa-apa untuk dibanggakan' itu mereka mencoba mencari jalan lain untuk menunjukkan eksistensi mereka. Jalan lain itu adalah berkelahi - keroyokan, lagi! Magoroku, sang tokoh utama, juga bukan murid teladan. Ia kerap menggunakan kekerasan dan sering lancang. Tetapi keinginannya yang membara untuk bisa bermain di Koshien dan terus sebagai pemain pro, ternyata mempengaruhi teman-temannya. Magoroku memberi harapan bagi anak-anak yang terbuang dalam masyarakat itu, bahwa mereka pun bisa meraih prestasi dan kedudukan terhormat, tanpa kepalan tinju dan pedang kayu mereka. Bukan hanya Magoroku dan teman-temannya, kita juga bisa banyak belajar dari manga yang satu ini. Seperti bagaimana Namishiro berusaha tetap bermain *fair* meski dicurangi oleh Hamatora. Atau sikap sportif Yamagata, Anan, Okita, Nakajo, Sen, dan orang-orang lain yang pernah dikalahkan Magoroku baik saat tawuran maupun bermain baseball; ataupun sikap sportif Magoroku sendiri ketika harus menelan kekalahan. Selain itu bisa pula kita petik nilai-nilai persahabatan, kesetiaan, dan keteguhan dalam memperjuangkan cita-cita. Dan jangan khawatir, pesan-pesan itu disampaikan secara tidak menggurui. Kita tetap bisa terhibur oleh ketegangan yang dibangun baik oleh Sadayasu Kei lewat adegan-adegan di lapangan maupun di arena perkelahian. Apalagi mungkin masalah-masalah yang disampaikan Sadayasu lewat manga-nya umumnya cukup dekat dengan keseharian sebagian dari kita, pembacanya... apakah tawuran suatu cara yang baik untuk memecahkan masalah?

Reviewed by ***Tyas Palar****. Spesial buat semua temen gue yang maniak olahraga!*



BASEBALL IN JAPAN

Baseball telah terkenal di Jepang sejak abad ke-19. Olahraga yang seru itu diperkenalkan sejak tahun 1870-an oleh guru-guru asal Amerika. Mula-mula, baseball dipakai sebagai salah satu alat pengajaran, sebagai sarana untuk melatih para pemainnya memperkuat diri mereka baik secara fisik maupun mental. Karena [dulu] secara fisik pemain-pemain Jepang lebih kecil daripada pemain-pemain Amerika, para pemain Jepang berlatih dengan sangat keras dan penuh determinasi. Malah ada Iho manager-manager yang bilang, kalau para pemain mereka belum berdarah, berarti belum cukup keras berlatih! Liga baseball profesional pertama di Jepang didirikan tahun 1936, kira-kira separuh abad sejak baseball pertama kali dikenal di Jepang. Sejak tahun 1950, dipakai sistem 2 liga, yaitu ***Central League*** dan ***Pasific League***. Masing-masing terdiri atas 6 tim. Sedangkan turnamen tahunan baseball untuk anak sekolah menengah [atas] pertama kali diperkenalkan tahun 1915, dan kini justru seringkali lebih 'ramai' daripada Japan Series sendiri. Turnamen nasional SMU itu secara sederhana seringkali disebut ***Koshien*** saja, karena di Koshien-lah turnamen musim semi dan musim panas tersebut dimainkan. Koshien adalah nama stadion bersejarah di Nishinomiya, hanya sekitar 15 menit dari Osaka. Koshien dibangun tahun 1924 dan merupakan yang tertua, sekaligus paling terkenal, di Jepang. Bahkan **Babe Ruth**, salah seorang pemain baseball legendaris Amerika Serikat, pernah bermain di Koshien pada tahun 1934. Stadion yang mampu menampung 55.000 penonton itu adalah rumah bagi **Hanshin Tigers** [nama sebenarnya Osaka Tigers, tapi karena setelah Perang Dunia II bahasa Inggris sempat dilarang dipergunakan, namanya diganti menjadi Hanshin]. Tak pelak lagi, bermain di Koshien adalah impian semua pemain baseball muda Jepang!

25 TAHUN [LE

Beberapa orang [remaja] yang bisa berubah menjadi pasukan tempur dengan pakaian berwarna-warni? Monster yang setelah dihancurkan hidup kembali dalam ukuran raksasa? Robot tempur yang datang dan menghancurkan monster raksasa dengan jurus pamungkasnya? Selamat datang di dunia *Sentai*...

Sejak lebih dari seperempat abad lalu, **Toei** telah memproduksi rangkaian film *live action* berdurasi setengah jam, dengan konsep cerita yang sama: Bumi berada dalam ancaman kekuatan organisasi asing, dan hanya kerja sama sekelompok pahlawan remaja yang bisa menyelamatkan Bumi dari kehancuran. Para remaja ini memiliki kekuatan fantastis yang diperoleh dari perubahan wujud mereka, dan pada akhirnya, tentu saja, dapat mengalahkan para penjahat dan menyelamatkan dunia. ***Sentai*** [yang kurang lebih berarti **tim tempur** atau **satuan tugas**] biasanya selalu dilengkapi dengan porsi *action* yang kental dan [kadang-kadang] efek spesial yang bagus. Tanggal **5 April 1975**, Toei menayangkan serial *sentai* pertamanya, **Himitsu Sentai Goranger [*Secret Task Force Five Ranger*]** di TV Asahi. Sejak saat itu, setiap tahunnya Toei memproduksi kurang lebih 50 episode, yang kini masa putarnya dimulai dari setiap bulan Februari hingga Februari tahun berikutnya.

Meskipun cerita tiap episode berdiri sendiri, tetapi masing-masing menuju kepada sebuah akhir cerita yang sama. Beberapa seri memang menitikberatkan pada unsur humor, sementara yang lain kebanyakan lebih serius dan dramatis. *Action* selalu menjadi bagian utama, dan kemampuan bertarung masing-masing karakter diperhebat dengan perubahan wujud mereka. Namun, bukan kemampuan individu merekalah yang menjadikan mereka pejuang-pejuang yang unggul, melainkan kerja sama tim mereka. Salah satu adegan yang paling ditunggu-tunggu adalah saat mereka berubah rupa bersama-sama, dan sebelum bertarung menyebutkan nama mereka masing-masing dan kelompok mereka serta semboyannya! [favorit penulis sih kalimat: *"Bertarung demi ketertiban lalu lintas... Car Ranger!"*]

Cerita, karakter, dan latar belakang [mitologi, sejarah, dll], silih berganti pada tiap serinya. Tapi beberapa elemen utama tetap dipertahankan. Kelompok tersebut biasanya terdiri dari minimal seorang karakter wanita [biasanya berwarna merah muda atau putih], meskipun kadang ada karakter wanita lainnya [biasanya berwarna kuning, tapi terkadang karakter berwarna kuning adalah karakter pria]; seorang pemberontak dan penyendiri yang biasanya tak pernah akur dengan pimpinan tim dan sering bertindak sendirian [berwarna hitam atau hijau, selalu pria]; kadang-kadang ada karakter yang ahli bertarung, tapi tidak selalu menjadi pimpinan kelompok [berwarna biru, kadang pria dan kadang wanita]; sedangkan pimpinan kelompok biasanya adalah seorang yang dinamis dan dapat mengarahkan anggotanya untuk bekerja sama sebagai sebuah kelompok [berwarna merah, selalu pria]. Figur seorang komandan atau 'guru' pun biasanya hadir sebagai komandan kelompok yang memberikan petunjuk dan pertolongan. Meskipun mereka memiliki kendaraan-kendaraan spesial dan robot raksasa, pada akhirnya kerja sama dan saling pengertianlah yang menjadi kunci kemenangan mereka.

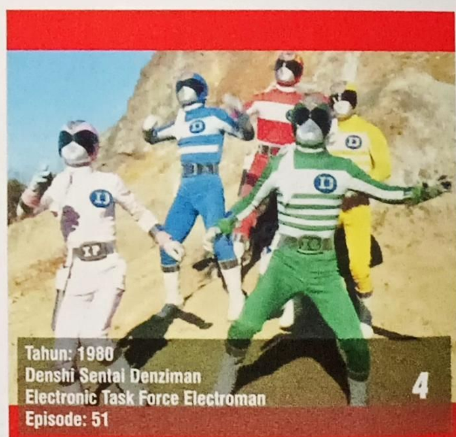
Tiap-tiap karakter memiliki nama, jurus, senjata, bahkan robot tempur masing-masing. Beberapa dari kita tentunya masih ingat benar dengan produksi Toei tahun 1982, **Dai Sentai Goggle V [*Great Task Force Goggle V*]** yang masuk ke Indonesia sekitar tahun 1985 dalam bentuk kaset video Beta. Sejak saat itu, berturut-turut beberapa seri *sentai* sempat ditayangkan di televisi swasta kita, antara lain **Choshinsei Flashman [*Super New Star Flashman*]** produksi Toei 1986, **Hikari Sentai Maskman [*Aura Task Force Maskman*]** produksi Toei 1987, **Chozyu Sentai Liveman [*Super Beast Team Liveman*]** produksi Toei 1988, **Kosoku Sentai Turbo Ranger [*High Speed Task Force Turbo Ranger*]** produksi Toei 1989, **Chikyu Sentai Fiveman [*Earth Task Force Fiveman*]** produksi Toei 1990, **Chojin Sentai Jetman [*Birdman Task Force Jetman*]** produksi Toei 1991, **Kyoryu Sentai Zyuranger [*Dinosaur Task Force Beast Ranger*]** produksi Toei tahun 1992 [dalam format ***Mighty Morphin' Power Rangers***], **Gosei Sentai Dai Ranger [*Five Star Soldiers Era Ranger*]** produksi Toei tahun 1993 [sebagai lanjutan MMPR, dan belakangan tampil dalam format aslinya], **Ninja Sentai Kaku Ranger [*Ninja Task Force Hidden Ranger*]** produksi Toei tahun 1994 [masih sebagai lanjutan MMPR, dan belakangan tampil dalam format aslinya], dan yang kini masih ditayangkan **Choriki Sentai Oh Ranger [*Super Power Task Force King Ranger*]** produksi Toei tahun 1995 [lagi-lagi sebagai lanjutan MMPR, dan belakangan tampil dalam format aslinya]. Banyak juga ya? Yang mana favorit kamu? Pasti ingat dong jurus berubah dan gaya sesudah berubahnya? ^_^



Tahun: 1977
JAKQ Dengeki Tai
Jacker Power Attack Team
Episode: 35
2



Tahun: 1979
Battle Fever J
Episode: 52
3



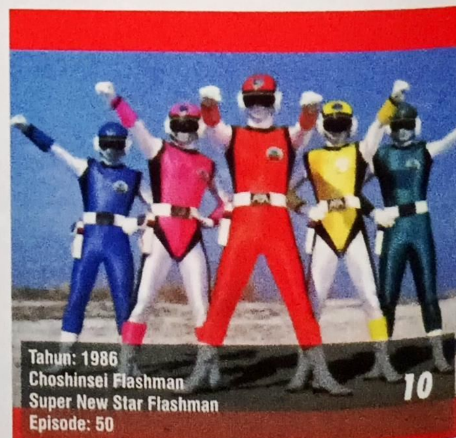
Tahun: 1980
Denshi Sentai Denziman
Electronic Task Force Electroman
Episode: 51
4



Tahun: 1984
Chodenshi Bioman
Super Electric Bioman
Episode: 52
8



Tahun: 1985
Dengeki Sentai Changeman
Power Attack Task Force Changeman
Episode: 55
9



Tahun: 1986
Choshinsei Flashman
Super New Star Flashman
Episode: 50
10

Setiap seri *Sentai* memiliki paling tidak 3 prinsip dasar. Yang pertama, **anggota *sentai* biasanya terdiri dari orang-orang biasa, bukan adi ksatria [*super hero*]**. Siapa pun, dari kelas sosial mana pun, bisa menjadi anggota *sentai*. Hal ini bisa dilihat dari latar belakang anggota *sentai* yang bermacam-macam: anak sekolah, petani, ninja, montir, musisi, pilot, polisi, ilmuwan, dll. Intinya, setiap orang bisa menjadi pahlawan, tergantung usaha individu masing-masing dan kerja sama dengan individu lain. Kedua, **meskipun setiap pejuang memiliki keahlian dan kekuatan masing-masing, namun semuanya dapat dikatakan setara, bahkan saling melengkapi.** Pada akhirnya, berkat kerja sama tim [lagi-lagi] mereka bisa menyelamatkan dunia. Dalam tiap episode, biasanya setiap karakter akan diceritakan secara bergantian Ketiga, **ada hubungan emosional murid-guru yang kuat antara mereka dengan komandan tim atau 'guru' mereka.** Tak jarang sang komandan atau 'guru' menyelamatkan mereka, walau dengan taruhan nyawanya.

Di Amerika Serikat sendiri, *sentai* sebenarnya pertama kali diperkenalkan lewat **Kagaku Sentai Dynaman [*Science Task Force Dynaman*]** sebagai bagian dari acara musik *Night Flight* yang ditayangkan USA Network. Sayangnya, serial ini disulih suara dengan dialog-dialog yang kurang pada tempatnya, dan malah menjadi semacam acara parodi untuk menyindir hal-hal yang sedang terjadi di Amerika Serikat. Untungnya, **Haim Saban** segera menyadari bahwa mempermainkan sebuah serial *sentai* bukan hal yang menguntungkan secara moral dan finansial.

Walaupun demikian, Saban yang terinspirasi oleh **Battle Fever J** [produksi Toei 1979] beranggapan bahwa konsep cerita dengan tokoh-tokoh dari latar belakang budaya yang berbeda-beda dapat lebih mudah diterima oleh para anak di Amerika Serikat. Ia ingin membuat *sentai* untuk para anak Amerika Serikat, dan Toei tidak keberatan menjual hak cipta **Kyoryu Sentai Zyuranger** [***Dinosaur Task Force Beast Ranger***] untuk menjadi serial percobaan Saban. Sim-Saban-Bim… lahirlah ***Mighty Morphin' Power Rangers*** pada tahun 1994.

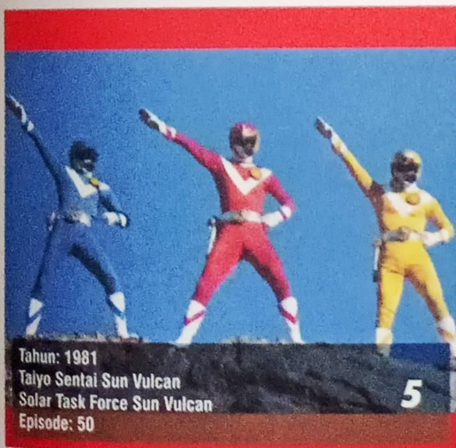
Meskipun demikian, karena adanya perbedaan latar belakang budaya Timur dan Barat, banyak hasil penyuntingan [beberapa orang menyebutnya ***Sabanized***] yang menyebabkan pertempuran-pertempuran *sentai* Barat terasa lebih mudah… bahkan kadang terlalu mudah. Dalam *sentai* Timur, pahlawan yang terluka parah, bahkan gugur, dalam pertempuran bukan hal yang aneh… demikian juga dengan tema cerita yang relatif 'berat', seperti bunuh diri. Cerita *sentai* Barat pun dibuat lebih 'ringan'… dengan hanya menampilkan hasil penyuntingan adegan aksi perkelahian yang asli.

Terdapat perbedaan tema yang mendasar antara *sentai* Barat dan Timur. Tema utama *sentai* Barat adalah **tidak menjadi masalah bahwa kita tampak berbeda di luar, karena sebenarnya di dalam kita semua sama**. Sementara tema utama *sentai* Timur adalah **tidak menjadi masalah seberapa berbeda kita satu sama lain, karena kita semua dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama**. Hmm… keduanya merupakan tema yang bagus.

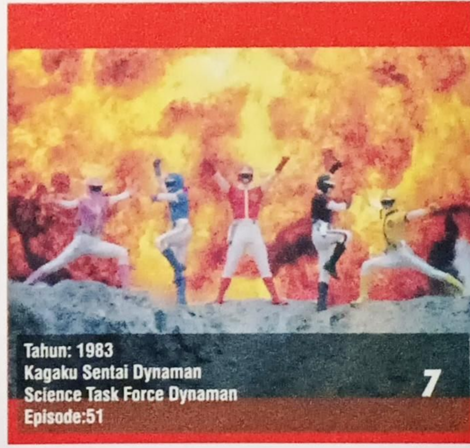
Sayangnya, setiap serial *sentai* yang telah menjalani proses 'Sabanisasi' seperti di atas, apa pun judul serialnya, pasti menjadi serial *'Power Rangers'*. Entah *'Power Rangers in Space'* lah, *'Power Rangers Lightspeed Rescue Team'* lah… *'Power Rangers'* ini lah, *'Power Rangers'* itu lah… dan judul-judul Power Rangers lainnya dari serial *sentai* yang berbeda-beda. Padahal, setiap serial *sentai*, walaupun sekilas serupa, tapi tak sama… dan tidak pernah ada yang sama berkat kreativitas para kreatornya, antara lain **Shotaro Ishinomori** [***Kamen Rider** series*, ***Jinzou Ningen** series*], dan **Saburo Hatte** [***Metal Heroes** series*]. Walaupun demikian, rasanya kita tetap perlu berterima kasih kepada Saban karena berkat usaha kerasnyalah *sentai* dapat lebih mendunia. Setelah menonton *sentai* Saban, muncul rasa penasaran ingin menyaksikan serial aslinya.

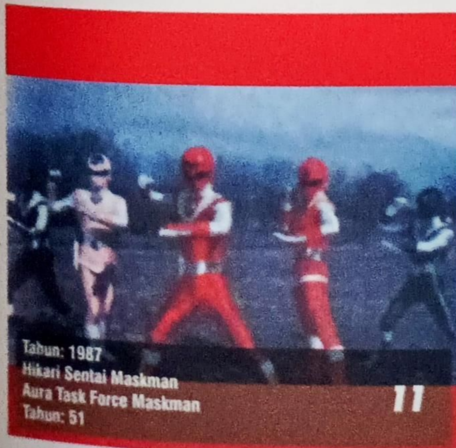
*Ditulis oleh **Neneng Asoy**, yang merupakan pencinta sentai sejati.*


Tahun: 1975
Himitsu Sentai Go Ranger
Secret Task Force Five Ranger
Episode: 84
1


Tahun: 1981
Taiyo Sentai Sun Vulcan
Solar Task Force Sun Vulcan
Episode: 50
5


Tahun: 1982
Dai Sentai Goggle V
Great Task Force Goggle V
Episode: 50
6

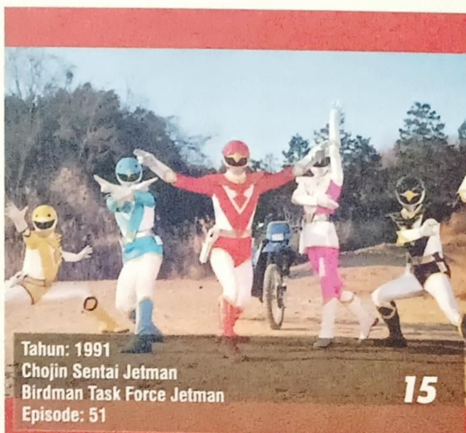

Tahun: 1983
Kagaku Sentai Dynaman
Science Task Force Dynaman
Episode:51
7

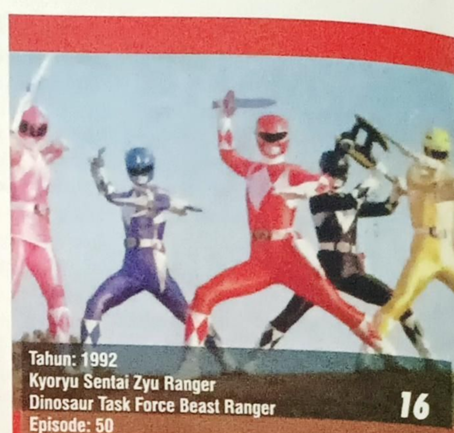

Tahun: 1987
Hikari Sentai Maskman
Aura Task Force Maskman
Tahun: 51
11

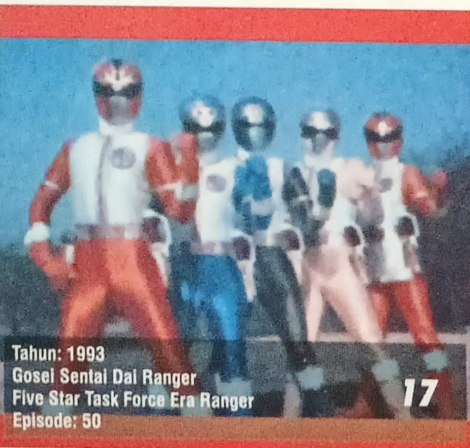

Tahun: 1988
Chozyu Sentai Liveman
Super Beast Team Liveman
Episode: 49
12


Tahun: 1989
Kosoku Sentai Turbo Ranger
High Speed Task Force Turbo Ranger
Episode: 51
13

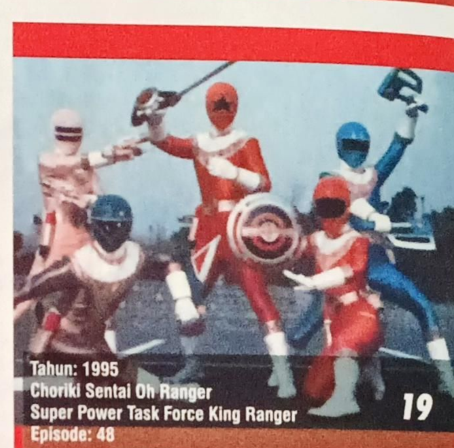

Tahun: 1990
Chikyu Sentai Fiveman
Earth Task Force Fiveman
Episode: 48
14

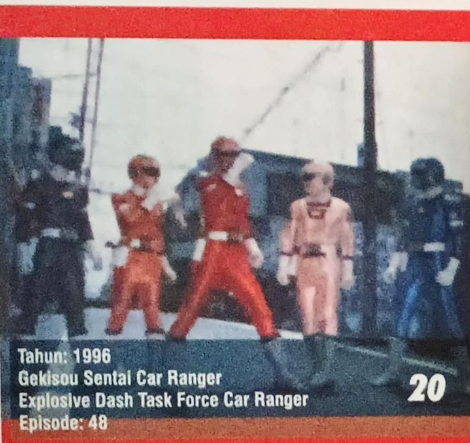

Tahun: 1991
Chojin Sentai Jetman
Birdman Task Force Jetman
Episode: 51
15


Tahun: 1992
Kyoryu Sentai Zyu Ranger
Dinosaur Task Force Beast Ranger
Episode: 50
16


Tahun: 1993
Gosei Sentai Dai Ranger
Five Star Task Force Era Ranger
Episode: 50
17


Tahun: 1994
Ninja Sentai Kaku Ranger
Ninja Task Force Hidden Ranger
Episode: 53
18


Tahun: 1995
Choriki Sentai Oh Ranger
Super Power Task Force King Ranger
Episode: 48
19

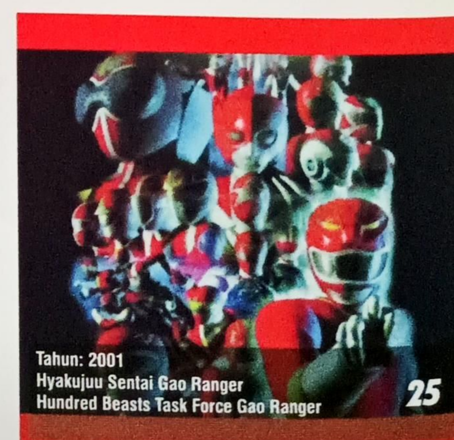

Tahun: 1996
Gekisou Sentai Car Ranger
Explosive Dash Task Force Car Ranger
Episode: 48
20


Tahun: 1997
Denji Sentai Mega Ranger
Electromagnetic Task Force Mega Ranger
Episode: 51
21


Tahun: 1998
Seiju Sentai Gingaman
Star Beast Task Force Milkywayman
Episode: 50
22


Tahun: 1999
Kyukyu Senali GoGo V
Rescue Task Force GoGo V
23


Tahun: 2000
Mirai Sentai Time Ranger
Future Squad Task Force Time Ranger
Episode: 51
24


Tahun: 2001
Hyakujuu Sentai Gao Ranger
Hundred Beasts Task Force Gao Ranger
25

Monster Quiz #26

1. Apa nama istilah tempat dimana sebuah angel bisa melakukan pertandingan dalam kisah Angelic Layer?
2. Apa profesi dari Matsuda Kousaku, teman pria dari Yawara?
3. Sebutkan nama program acaranya Sima Shade yang digelar oleh Bay FM!
4. Apa nama sekolah dimana para karakter utama dalam manga Amakusa 1637 menjadi siwanya?

Disediakan 3 buah VCD **Gundam 0083** untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **VEGA Games&Toys Shop**.

Jawaban Monster Quiz #25
1. Yomoda Chisa
2. Silver Noah
3. Coming Century [Kamisen] dan 20th Century [Tomisen]
4. Auto Dolls

Pemenang Monster Quiz #25

DAHNIAR HARTINI
Jl. Bapa Ampi No 43 F 02/07, Cimahi Tengah Bandung 40521

ANANTA SUGIH
Jl. Cantikan Tengah 5/22
Surabaya 60145

PAPANG BUDI WAHYONO
Jl. Papanggo II No 30 RT 010/03
Kel. Papanggo, Tanjung Priok
Jakarta Utara 14340

Masing-masing mendapat 1 VCD **Queen Esmeraldas** dari **VEGA Games&Toys Shop**.

Saint Quiz #13

1. Siapakah catcher Magoroku dalam Osaka Jaws?
2. Siapakah nama pangeran dunia setan yang hilang dan tinggal di dunia manusia?
3. Siapa nama bayi dari luar angkasa, dalam komik UFO Baby?

Disediakan 3 paket komik untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Elex Media Komputindo**.

Jawaban Saint Quiz #12
2. White Lightning, jokinya Hayao Morikawa
3. Battosai Si Pembantai

Pemenang Saint Quiz #12

ISVIANTI
Jl. Sultan Sulaiman, Gg.Putri Payung III No. 96A RT05/01
Tanjung Pinang 29111

RENNI
Jl. Pucang Jajar Tengah 53-55
Surabaya 60282

INDRIAN CHARESTY
Jl. Arya Mukti Tengah III No. 157
Semarang 50192

Masing-masing mendapatkan 1 Paket komik dari Elex Media

ModellingQuiz #3





Apa **nama model kit Gundam** yang menurut kamu paling keren hingga sekarang [sebutkan juga ukuran skalanya]!

Disediakan 3 buah **model kit Gundam** skala 1/144 untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **Anaka Toys**.

Jawaban ModellingQuiz #2
1. Ingram dan Griffon
2. Wave Rider

Pemenang ModellingQuiz #2

PRIMA RESYA ADNAR
Jl. Jawa B 64 Komp. AL Jatibening Indah
Pondok Gede Bekasi 17412

LENI WIDIA
Perum Cikampek Indah
Jl. Lombok Blok B4 No. 8
Cikampek 41373

HADIST FITRA N
Komp. Binakarya 1 RT/RW: 05/13 No.121
Ds. Cimekar Bandung 40393

Masing-masing mendapat 1 buah **model kit Gundam** skala 1/144 dari **Anaka Toys**.

Syarat:
Peserta kuis menjawab pada sehelai kartu pos [untuk masing-masing kuis yang diikuti].
Tuliskan nama, alamat, dan no. telepon peserta secara jelas.
Cantumkan kupon asli quiz [untuk masing-masing kuis yang diikuti] yang ada pada hal.63 pada masing-masing kartu pos. tempelkan di ujung kiri atas kartu pos.

Tidak diadakan surat menyurat untuk kuis-kuis ini.

Jawaban paling lambat diterima oleh Redaksi pada tanggal ***20 Oktober 2001***, dan nama para pemenang akan diumumkan pada majalah ***ANIMONSTER volume 33***.



BanzaiQuiz #3



1. Apa judul album kompilasi terbaru dari kelompok Anzen-chitai ?
2. Sejak tahun berapakah kelompok ini terbentuk?

Disediakan 10 buah kaset album kompilasi terbaru **Anzen-chitai**, untuk 10 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Universal Musica Indonesia**.

Jawaban BanzaiQuiz #2
1. Takako Fujima
2. "Sakura no Ame, Itsuka"

Pemenang BanzaiQuiz #2

ALEX CHANDRA
Jl. Pulau Air No 6A, Padang Sumatra Barat 25215

WIWIT NURSETYANTO
Jl. Lampiri No 108 Rt 006/02 Jatibening, Pondok Gede Bekasi 17412

CATUR FEBRIYANTO
Jl. Raya PKP Gg. Persatuan Rt013/09 No. 6
Ciracas 13730

HARRY RENANDA
Jl. Gotong Royong No. 43 Rt04/01
Larangan Indah, Ciledug Tangerang 15154

PRASETYO HADI NOVANTO
Jl. H. Radin Rt002/04 No. 6
Jakarta Selatan 12260

ELYA ERAWATI
Perum Bojong Depok Baru Blok: HM/02
Bojonggede, Depok 16320

HILDA HOSTIADI
Jl. Simokerto 114 Surabaya 60143

KHAIRUNNISA K
Jl. Sindang II no. B4 Jati Rawamangun, Comp. Pertamina Jakarta Timur 13220

WULAN RISTI
Jl. Batik Kumeli no. 72, Sukaluyu
Bandung 40123

WENGKIE KUSWENDI
Jl. Teuku Umar No. 49 [Sebelah Toko Besi Kedaton] Pasar Koga Kedaton
Bandar Lampung 35147

Masing-masing mendapat 1 buah kaset album **a piece of life** Takako Matsu dari **PT. Universal Musica Indonesia**.

Jawaban GolemQuiz #2
Jawaban: Zeronine Entertainment

Pemenang GolemQuiz #2

JOHAN WAHYUDI
Jl. Pasar Bawah No. 942D, Tanjung Enim Sum Sel 31716

ARYA WIRANATA
Jl. Sambong Jaya No. 50 Kawalu
Tasikmalaya 46182

ANDI KURNIAWAN SUBAGIO
Jl. Irian Pantisari No. 4 Kepunton
Surakarta

JEFFREY WIDANA
Jl. Suci Gg. Waru No.19 RT.7/4
Kel. Susukan Jakarta Timur 13750

TAUFIK OKTOREZA
Jl. Pelabuhan II no. 167
Sukabumi 43142

Masing-masing mendapat 1 buah VCD original **Yonggary** dari **BlockBuster**.



Kumpulkan ke-2 kupon untuk disertakan dalam surat polling kamu, dalam memilih manakah diantara semua karya komik yang tampil dalam bonus Animonster **volume 32** [Oktober] dan **34** [Desember], yang kamu anggap pantas disebut **'Komik Favorit Pilihan Pembaca'**?
Jadi, kamu baru bisa mengikuti polling ini jika sudah memiliki **2 lembar kupon polling** [kupon 1 dan 2]. Kita tunggu pilihan kamu pada Desember mendatang. Dari semua peserta polling, akan kami pilih beberapa pemenang yang masing-masing berhak mendapatkan hadiah menarik dari Animonster.

MASTER GRADE AV-98 INGRAM

Setelah menunggu sekian lama kini para penggemar serial anime **Patlabor** bisa menikmati mecha kesayangannya dalam bentuk *plastic model* dengan ukuran yang cukup besar dan dengan detail yang sangat memuaskan. Bandai sebagai produsen *plastic model* mecha terbesar di Jepang, kini sudah mengeluarkan seri **Master Grade dari AV-98 Ingram 1**. Skalanya dibuat dengan perbandingan 1:35, dan kalau sudah dirakit, model ini tingginya 23 cm. Jika dibandingkan dengan seri 1:100 Gundam, model ini memiliki ukuran yang sedikit lebih besar. *Plastic model* ini memiliki *gimmick* [pergerakan] dan proporsi yang sangat seimbang, sesuai dengan yang terlihat pada seri TV maupun OVA-nya, dan sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan *plastic model* ukuran 1:60 keluaran Bandai yang dijual di pasaran 10 tahun yang lalu. Kamu-kamu pasti sudah tahu donk kalau **Ingram** adalah mecha utama dalam seri Patlabor. Mecha ini dipakai oleh kepolisian Jepang untuk menghadapi para penjahat yang menggunakan **Labor** [sebutan untuk mecha dalam seri ini]. Dan tokoh utama dari seri ini adalah **Noa Izumi**, seorang gadis pemberani yang mengendalikan Ingram 1.

Spesifikasinya dalam versi anime adalah sebagai berikut:
Mecha ini diberi kode nama AV-98 Ingram, tinggi 8,02 meter dan lebar 4,37 meter. Beratnya 6,02 ton, menjadi 6,62 ton jika dilengkapi dengan persenjataannya. Bahan dasar mecha ini adalah *Army Steel* yang diberi nama CFRP dan FRM. Persenjataannya adalah 37 mm *Revolver Cannon* dengan amunisi sebanyak 6 peluru dalam sekali pengisian, 90 mm *Riot Cannon*, dan *Stan Stick* yang dipergunakan untuk pertempuran jarak dekat.

Semua persenjataannya dapat kamu temukan secara detail dalam *plastic model* Master Grade ini, termasuk *Stan Stick* yang disediakan 2 buah. Beberapa detail yang dapat kalian temukan juga dalam *plastic model* ini antara lain: *Patrol Lamp*,berupa lampu merah yang dapat dikeluarkan di bagian badannya, silinder dan kokpit yang dapat kamu buka tutup lengkap beserta *figure* Noa Izumi yang sedang duduk di dalamnya. Juga, kamu akan mendapatkan *Face Cover* sebagai alternatif dari bentuk muka yang kamu sukai, sendi pada jari jemarinya dapat digerakkan secara leluasa seperti halnya persendian jari pada seri Master Grade Gundam. *Figure* yang akan kamu dapat dari Master Grade ini adalah Noa Izumi yang sedang duduk dan Asuma Shinohara yang sedang berdiri sambil membawa senapan.

Bagaimana dengan pergerakan *plastic model* ini? Banyaknya sendi pada rangka dasar *plastic model* ini memungkinkan model ini untuk digerakkan dalam berbagai pose seperti jongkok dan berlutut secara seimbang. Pergerakan lain yang bisa kamu temukan adalah bagian tangan kanan yang dapat memanjang untuk mengambil Revolver

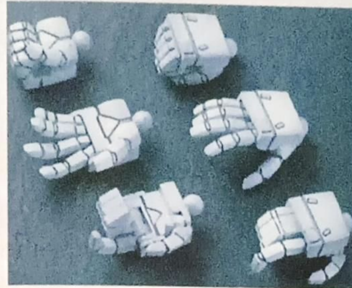


Cannon yang tersimpan pada kaki kanannya, seperti halnya yang terlihat pada animenya.

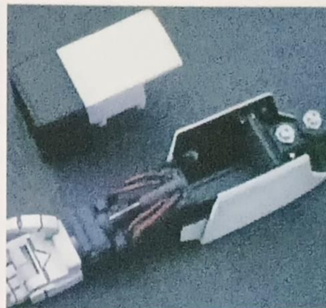
Bagi yang maniak banget ama Patlabor, kamu bisa ngelengkapin koleksi *plastic model* dan *figure* tokoh-tokoh kesayangan kamu dengan membeli **EX Model Labor Patrol Car**. *Plastic kit* ini memiliki skala yang sama dengan Master Grade AV-98 Ingram-1, jadi kamu bisa gabungkan keduanya. Dari model ini kamu bakal mendapat 6 *figure* tokoh Patlabor dari pasukan Divisi-2. So, pastikan kalau produk ini masuk ke Indonesia melalui distributor resmi Bandai, kamu segera mendapatkannya di toko-toko hobbies terdekat, atau di VEGA Games and Toys. Harga model ini adalah 3.800 yen, sedangkan harga Master Grade AV-98 Ingram adalah 3.000 yen. Di Jepang sendiri, keduanya sudah dijual sejak bulan Agustus lalu.

Dalam waktu dekat, tidak tertutup kemungkinan akan dibuat juga seri Master Grade dari Ingram Type Zero dan Griffon. Walaupun belum jelas kapan waktunya, tapi ngga ada salahnya kalau sejak sekarang kamu udah nabung dengan cara menyisihkan sebagian uang jajan kamu kan?

Kalau kamu suka mengumpulkan mini model, cek juga yang satu ini! **Banpresto** sudah mengeluarkan mini model yang bisa didapatkan di tempat-tempat *amusement* di Jepang. Dengan cara memutar dari mesin, dan kamu akan mendapatkan mini model ini secara untung-untungan. Sedangkan di pasaran Jepang sendiri, mini model ini sudah dijual sejak bulan Juni lalu. Seri *Mini Model Kidou Keisatsu Patlabor* ini lengkapnya terdiri dari 5 mini model, yaitu: **Ingram Type 1**, **Ingram Type 2**, **Ingram Type Zero**, **Phantom**, dan **Griffon**.









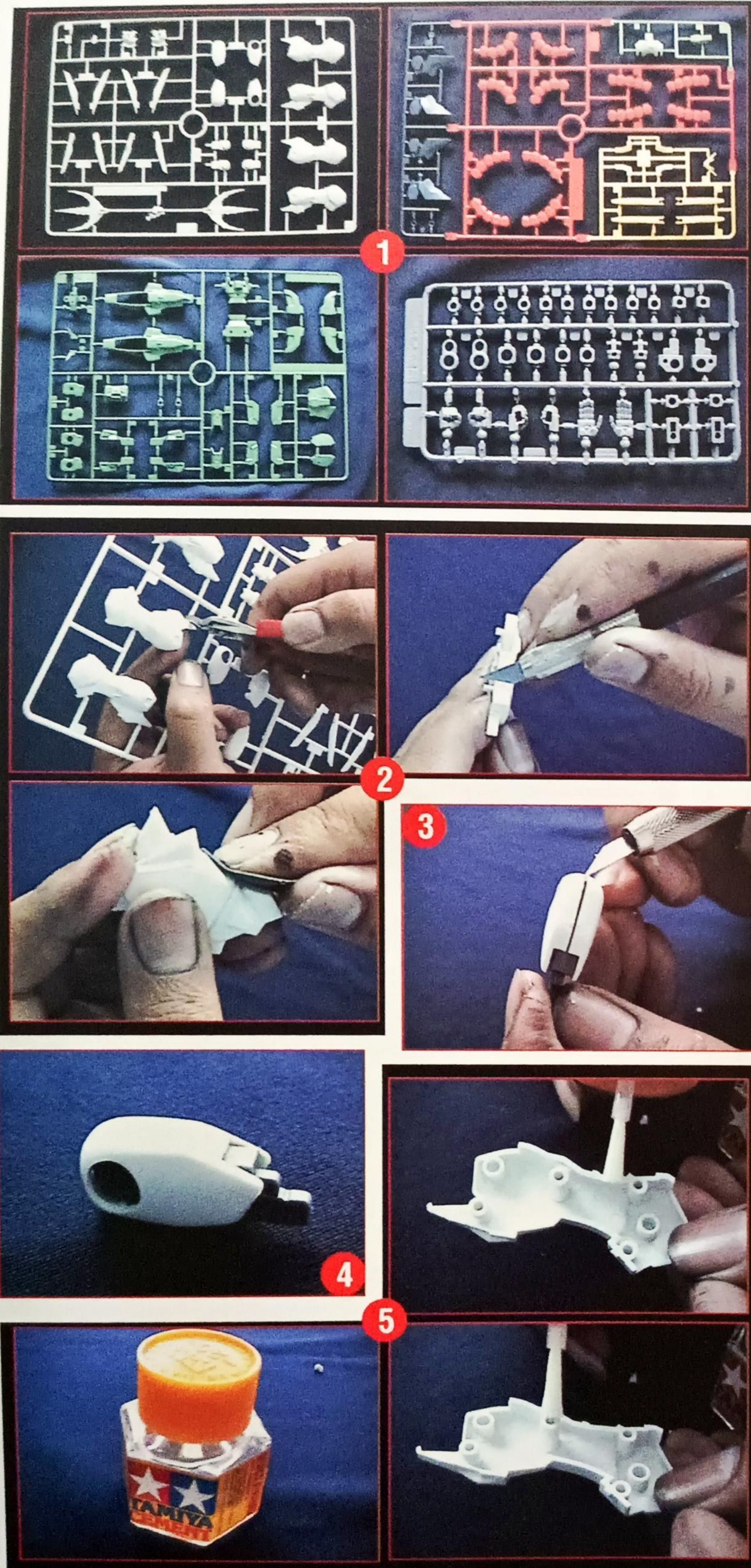


Pergerakan pada kokpit yang dapat dibuka

Pergerakan pada bagian kokpit dibuat sedetail mungkin sehingga menyerupai pergerakan di animenya, jika dilihat, gerakan pertama adalah majunya bagian hitam pada bagian dadanya yang dilanjutkan dengan membukanya bagian yang di bawahnya, di dalamnya kamu bisa melihat kokpit yang dibuat secara detail termasuk monitor yang mengarah kepada *figure* yang sedang duduk di dalamnya.



TEKNIK PERAKITAN #2



Setelah pada volume yang lalu kita bersama-sama membahas langkah-langkah persiapan untuk suatu perakitan model kit, maka sekarang kita akan memasuki tahap perakitannya. Apa saja yang perlu kamu tahu tentang proses ini, agar hasil pekerjaan kamu benar-benar keren? Ikuti uraian berikut ini…

5. Perakitan

Lindungi tempat kerja kamu dengan menebarkan koran, kaca atau meletakkan kain di bawah model. Hal ini akan melindungi permukaan meja dari cat atau lem yang tumpah. Bacalah petunjuk dari produsen kit dengan cermat sebelum memulai, dan biasakan dirimu dengan cara merakit kit tersebut. Berikut ini adalah langkah merakit secara umum untuk membentuk model kit:

1. Periksalah bagian-bagian kit ketika dicantelkan ke 'pohon bagian' [*parts tree*]. Ingat bahwa bagian-bagian dapat dicat ketika masih dicantelkan. Bayangkan dulu apa yang akan kamu buat langkah demi langkah supaya kamu tidak mengambil langkah yang salah. Periksa kembali bagian yang sudah di-*finishing* pada kit kamu sebelum pengecatan.

2. Buanglah tanda atau potongan plastik yang berlebih dengan pisau hobi atau amplas kamu. Lokasi-lokasi yang kasar dan kecil perlu diperhalus dengan ujung pisau dan diperlicin dengan pengamplasan. Lakukan pemotongan ini di atas potongan kaca atau kayu yang rata dan jangan sekali-kali memegang potongan plastik dengan tangan kamu ketika memotong! Potonglah bagian-bagian tersebut dengan gunting, penjepit, atau pisau tajam.

3. Cobalah memasangkan bagian-bagian itu tanpa menggunakan lemnya terlebih dulu, karena mungkin penyesuaian perlu dilakukan. Bagian-bagian yang dicat harus **benar-benar kering** sebelum dilem! Dan jangan mengecat permukaan yang akan dilem.

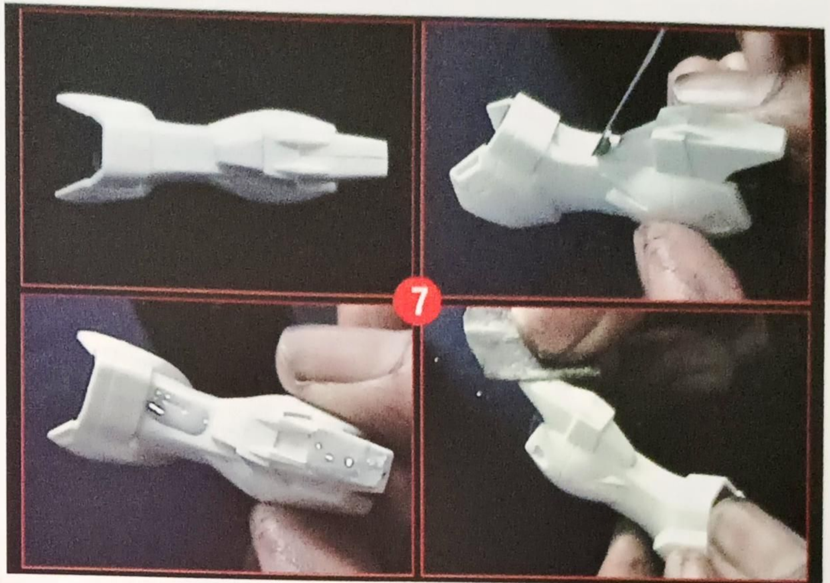
4. Biasanya kamu harus merakit bagian-bagian berdasarkan urutan yang ada dalam lembar petunjuknya, tapi kadang-kadang untuk mencat bagian-bagian tertentu, kamu bisa jadi ingin mengerjakannya lebih dahulu, misalnya wilayah *interior* perlu dirakit dan dicat sebelum rakitan finalnya.

5. Tersedia *cement* [lem tipe cair] dan maupun tipe *tube* untuk model-model plastik. *Cement tube* dapat menghasilkan sambungan yang kuat, tapi harus digunakan secara cermat. Hal yang perlu kamu ingat adalah gunakan lem dalam jumlah yang cukup, jangan berlebihan! Karena lem untuk model plastik mempunyai bahan 'pematri' yang benar-benar menyatukan plastik tersebut, sehingga penggunaanya hanya perlu sedikit saja. Ingat, kamu harus mengikis cat atau sepuhan krom dari permukaan-permukaan yang akan disambungkan.
   Cement cair digunakan dengan cara yang berbeda. Rapatkan bagian-bagian yang akan disatukan kemudian oleskan lem pada kedua permukaan yang akan disatukan dengan kuas, lem akan mengalir sepanjang bagian yang terbuka untuk menggabungkan bagian-bagian tersebut. Beberapa *modeller* lebih suka *cement* cair untuk beberapa aplikasi karena bisa menghasilkan sambungan yang lebih bersih. Kamu bisa menggunakan lem khusus kit seperti lem Tamiya ataupun lem super [*power glue*] untuk mendapatkan sambungan yang kuat dan tahan lama. Untuk bagian-bagian yang biasa, kamu bisa menggunakan lem putih yang lebih mudah digunakan dan mudah kering. Namun, lem ini tidak benar-benar

merekatkan bagian-bagian dan tidak dibisa digunakan pada bagian-bagian yang membutuhkan kekuatan. Cobalah untuk menggunakan lem ini ketika bekerja untuk pertama kalinya.

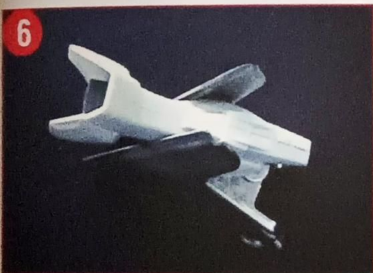
6. Gunakan pita, klem [*clamp*], atau pita karet [*rubber band*] untuk merekatkan bagian-bagian tersebut satu sama lain ketika lem sedang mengering terutama kalau kamu menggunakan lem yang lama keringnya. Bagian-bagian yang dilem yang mendukung beban yang berat biasanya harus dikeringkan semalaman, sebelum tekanan diberikan kepada bagian-bagian ini. Gunakan jepitan untuk memegang dan menggerakkan bagian-bagian yang kecil dan tusuk gigi untuk memindahkan lem.

7. Isi celah-celah di antara bagian-bagian dengan dempul plastik. Ingatlah bahwa celah ini menyusut ketika mengering, jadi bentuklah bubungan [*ridge*] kecil sepanjang jalur-jalur yang diisi sehingga itu dapat diamplas sama rata dengan permukaan kemudian. Untuk menghaluskan dempul ketika basah, gunakan jari kamu yang dibenamkan dalam alkohol, lalu gosokkan pada bagian itu. Ketika benar-benar kering amplaslah dengan kertas amplas yang bagus sampai rata, kemudiah haluskan dengan kertas kering dan basah. Berikan waktu 24 jam untuk pengeringngat. Ketika dempul telah dipasang, biasakan membuang bagian yang berlebih dengan amplas, lalu gunakan kertas basah atau kering untuk penghalusan akhir. Jika masih ada celah atau ruang yang tidak rata, isi lagi dengan dempul dan berikan waktu 24 jam untuk pengeringan. Kemudian catlah bagian yang telah didempul dengan warna abu-abu sebelum menerapkan warna akhir. Bagian ini akan kami jelaskan pada edisi depan tentang cat dasar.


7



8


6

8. Jangan gunakan lem yang berkekuatan tinggi pada bagian plastik yang transparan. Tapi kadang-kadang bagian yang tergores atau gelap dapat dibuang dengan menggosoknya secara hati-hati menggunakan pasta gigi, amplas yang halus atau bahkan lilin mobil. Oleskan bagian-bagian yang transparan dengan lem putih yang biarpun tidak sekuat *cement* plastik akan merekatkan bagian-bagian tersebut dan kering secara transparan.

Bagaimana kelanjutannya? Nanti akan kita uraikan pada bagian mendatang. Sementara ini, selamat mencoba! Jangan putus asa kalau hasil pertama yang kamu dapat belum maksimal. Ingat, *practice makes perfect*!

ANIMONSTER FAN'S CLUB

ANIMONSTER

Selamat yach kalian telah menjadi bagian dari monster. Bagi yang ingin bergabung silahkan kirim biodata kamu berupa: **Nama, Alamat, Tanggal lahir, Jenis kelamin**, serta **foto** berwarna ukuran 1/2 atau seluruh badan [apabila data tidak lengkap / tanpa foto, tidak memenuhi syarat sebagai anggota]. Ke : ANIMONSTER FANS CLUB Jl. Sulanjana No. 3 Lt.III Bandung (40116). Bagi yang merasa telah mengirimkan datanya ternyata belum nongol harap sabar yach, terkecuali data kamu tidak lengkap tolong dech dilengkapi lagi. Dan kalian akan diundang untuk hadir pada acara khusus tahunan Animonster!



No : AM01.163.0528
Nama : Ira Sari Amanto
Alamat : Jl. Mulyasari Tengah IX no. 74 Surabaya
Telp : 031-5934337
Tanggal Lahir : 11-Jun-86
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0529
Nama : Fersia
Alamat : Jl. Kedung Cowek 120 Surabaya
Telp : 031-3816661
Tanggal Lahir : 29-Apr-86
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0530
Nama : Citra Puspasari
Alamat : Jl. Jend. A. Yani Sukaresmi I no. 9/210B RT. 04/05 Bandung 40282
Telp. : 022-7210853
Tanggal Lahir : 23-Dec-86
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0531
Nama : Fety Senny Artisary
Alamat : Jl. Sarijadi blok. 26 no. 117 RT. 04/01 Bandung 40164
Telp. : 022-2018276
Tanggal Lahir : 29-Sep-87
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0532
Nama : Suinta
Alamat : Sukaraja Munthe no. 54 Kabanjahe - Tanah Karo Sumatera Utara 22115
Telp. : 0628-21279
Tanggal Lahir : 8-Feb-79
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0533
Nama : Debora V. T.
Alamat : Jl. Gubeng Kertajaya IX D no. 52 Surabaya
Telp. : 031-5030441
Tanggal Lahir : 14-Mar-86
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0534
Nama : Dwi Asih Septiningrum
Alamat : Jl. Tangkuban Prahu no. 21 RT. 01/X Sidanegara Cilacap 53233
Telp. : 0282-537406
Tanggal Lahir : 19-Jan-80
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0535
Nama : Evi Kristanti
Alamat : Jl. Kol. Sugiyono no. 13 RT. 03/V Cilacap 53211
Tanggal Lahir : 7-May-79
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0536
Nama : Ivana Ikasari
Alamat : Jl. Monyar Kertoadi VII/5 Surabaya
Tanggal Lahir : 28-Apr-85
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0537
Nama : Marthasari Wibawajati
Alamat : Jl. Gejayan Gg. Kamboja RT. X/23 Yogyakarta 55281
Telp. : 0274-513485
Tanggal Lahir : 22-Mar-81
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0538
Nama : Sandra Rakhmawati
Alamat : Perum Harjamulia Indah blok B no. 9 Cirebon 45153
Telp. : 0231-230314
Tanggal Lahir : 6-May-87
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0539
Nama : Yohanes Tjahyadi
Alamat : Jl. Taman Sakura 61 Bandung
Telp. : 022-6030788
Tanggal Lahir : 18-Feb-77
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM01.163.0540
Nama : Nasyanti Redhowaty
Alamat : Kayu Tangi II komp. Kejaksaan RT. 19 no.7 Banjarmasin, Kal Sel 70124
Telp. : 0511-304765
Tanggal Lahir : 26-Dec-84
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0541
Nama : Farida Susanty
Alamat : Jl. Raya Indihiang no.7 RT.16/03 Rarangjami Tasikmalaya 46151
Telp. : 0265-335123
Tanggal Lahir : 18-Jun-90
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0542
Nama : Desi Christanty
Alamat : Komplek Pemda DKI blok M1/13 Jakarta Timur 13450
Telp. : 021-8647469
Tanggal Lahir : 10-Dec-83
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0543
Nama : Hanny
Alamat : Jl. Jembatan Besi V no.50P Jakarta 11320
Telp. : 021-6345651
Tanggal Lahir : 2-Oct-81
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0544
Nama : Juliana
Alamat : Jl. Jembatan Besi V no.50P Jakarta 11320
Telp. : 021-6345651
Tanggal Lahir : 4-Jul-84
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0545
Nama : Yoanna
Alamat : Jl. Jembatan Besi V no.50P Jakarta 11320
Telp. : 021-6345651
Tanggal Lahir : 24-Apr-86
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0546
Nama : Elvina
Alamat : Jl. Pakis Raya no.880 Cengkareng - Bojong Indah Jakarta Barat 11740
Tanggal Lahir : 23-Apr-87
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0547
Nama : Maria Elfani
Alamat : Komp. Masnaga blok. D no.9 Pulogebang, Cakung, Jakarta 13950
Tanggal Lahir : 29-Mar-85
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0548
Nama : Annisa Purbasari
Alamat : Jl. Batuwulung no.6 Buah Batu Bandung 40265
Telp. : 022-7302940
Tanggal Lahir : 21-Jul-85
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM01.163.0549
Nama : Ronni Widyantoro
Alamat : Jl. Bandeng II/15 Minomartani Sleman, Yogyakarta 55581
Telp. : 0274-882152
Tanggal Lahir : 26-Sep-85
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM01.163.0550
Nama : Deden Kartiwa
Alamat : Jl. Caringin Gg.Lumbung II no.58 RT.05/03 Bandung 40223
Tanggal Lahir : 12-Nov-81
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM01.163.0551
Nama : Hartini Yusuf
Alamat : Jl. Prof. H M Yamin SH III no.22 Medan Sumut 20234
Telp. : 061-4520764
Tanggal Lahir : 8-Aug-83
Jenis Kelamin : perempuan

FAN'S ART

Buat para monster, yang ingin ikut meramaikan ajang Fan's Art ini, silakan mengirimkan gambar karya kamu ke **Redaksi Animonster** [Rubrik Fan's Art], Jl. Sulanjana No. 3, lantai 3, Bandung 40116. **Syaratnya: 1.** Gunakan kertas ukuran A4; **2.** Setiap gambar diwarna, namun TIDAK menggunakan crayon; **3.** Setiap gambar akan melalui proses seleksi, yang memenuhi syarat akan kami tampilkan. Dari, setiap **4 volume** majalah ini, dari gambar yang dimuat akan dipilih Best Fan's Art. Bagi kamu yang gambarnya terpilih sebagai yang **terbaik**, Animonster menyediakan kenang-kenangan menarik. Terimakasih untuk partisipasinya.


Lelly Andriasanti
Jl. Rengas 3 no. 1/2
Depok 16418



Indra Lesmana Kaunang
Jl. Zamrud I/14 RT. 05/004 Sumur Batu
Kebayoran - Jak Pus 10640


Ines F
Griya Katulampa blok A6 no. 20
Bogor 16143


Nadeshiko
Komp. TNI AU blok G-9 no. 20
Semplak - Bogor 16310


L-dha
Jl. Jati Rumah Gadang no. 18 RT. 01/III
Padang Timur 25128



Jordan Satriapradana
Jl. Taman FF no. 9 Kel. Sukabumi Selatan
Kec. Kebon Jeruk - Jak Bar 11560

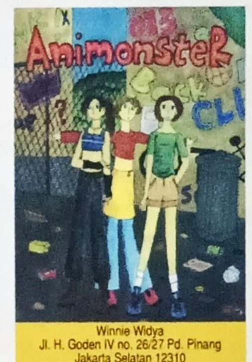

Faishal
Jl. Tamansari no. 63
Bandung


Citrany Agustin
Komp. Permata Indah D6 Bojong Raya
Holis - Bandung 40212


Lia Amalia S
SMUN 1 Depok (1.4)
Jl. Nusantara Raya no. 317 Depok I


Suizi
Jl. H. Japat no. 20 RT. 011/01
Depok Timur 16417


Juli
Jl. Panglima Nyak Makam no. 28/40
Medan



Winnie Widya
Jl. H. Goden IV no. 26/27 Pd. Pinang
Jakarta Selatan 12310


Louis
Kopo Permai I blok R no. 19
Bandung 40227



Agatha Mariesta
Jl. Sumatera no. 21
Bandung 40111


Hanny Septini
Jl. Gegerkalong Hilir no. 5 RT. 01/07
Bandung 40153


Arwenda G
Komp. BBD blok B2 no. 110 Mekarsari
Cimanggis - Depok 16952


N. Martina
Jl. Gardujati 28
Bandung 40181


Jiana Nataliya
Jl. Pengasinan Raya RT. 08/16 no. 5
Bekasi Timur 17115



Siti Mustianah
Jl. Jend. Sudirman RT. 47/15 no. 61
Balikpapan 76114



Shelling Ford
Dr. Mansyur no. 68b Kamp. USU LPPM
Medan 20115



Laras Maya
Jl. Letnan Marsaid IV no. 41 RT. 003/06
Margajaya - Bekasi Selatan 17141


Suryono
Jl. Celepuk 1/2 RT. 03/012 no. 38B Jatimakmur
Pondok Gede - Bekasi 17413


Kunsriwaty
Jl. Manggis Raya no. 17 Perum. Bojong Indah
Cengkareng - JakBar 11740



Veronika Sunarta
Jl. Cipinang Elok II Blok AF 12a
Jakarta Timur 13420


Jennifer Tilly
Jl. K. H. Z. Arifin no. 138
Stabat - SUMUT 20811


Refille
Jl. Sidoluhur no. 22 Sukaluyu
Bandung 40123



Viny Veronika Tanuwijaya
Leuwi Sari VII no. 25B
Bandung 40235



Lee
SLTPN X 3F
Bandung


Dani Ramdani
Jl. Kebon Kopi Gg mukodar III no. 178 03/07
Bandung 40535


Marza Recessa
Jl. Banteng Dalam I No. 5
Bandung 40264

OTAKU あいうえお TALK



Buat para monster yang punya uneg-uneg, pemikiran super brillian, atawa yang cuma pengen curhat -- silakan! Kirimkan semuanya ke:

REDAKSI ANIMONSTER, JL. SULANJANA NO 3 LT. III - BANDUNG 40116

animonster@bdg.centrin.net.id
kritikanimons@bdg.centrin.net.id

Moshi-moshi, Animonsuta...
Dari tulisan ini, saya mo nanggepin surat dari ***Dita di Purwakarta*** pada vol. 31.
Buat Dita.., saya juga penggemar berat Animonster kayak kamu, dari harga Rp. 5000,- sampe sekarang. Tapi, saya sama sekali ngga sependapat sama kamu soal ulasan-ulasan tentang J-star, dorama, yang kamu bilang bersifat komersial... Menurut saya, dengan adanya ulasan itu kita jadi lebih banyak tau dan ngga seperti katak dalam tempurung, yang ngeliat cuma ke arah musik barat dan dalam negeri. Kalau kamu mengganggap segala sesuatu tentang J-star itu bersifat komersial, berarti semua majalah yang memuat penyanyi itu komersial? Kalaupun itu sedikit berbau komersial, ngga ada ruginya kan? Toh Animonster ngga memaksa kamu supaya beli, dan kita sebagai pembaca kan bisa memandang dari sudut lain. Bukan dari sudut komersial aja, contohnya dari kepandaian J-star maen musik ataupun kerendahan hati dia. So, jangan *negative thinking* deh.
Terus, tentang ngga ada sangkut pautnya J-star dan anime... ya jelas ada, dong. Saya rasa kalo kamu suka anime, pasti kamu juga memperhatikan lagu-lagu yang ada di anime itu. Dan itu pengaruh juga terhadap penilaian kita akan bagus ngganya anime itu. Kan ngga jarang kita denger musik-nya L'Arc~En~Ciel di anime, atau Two Mix. Mereka kan termasuk J-star juga? Dan tentang manga 'Made in Japan', kalo mo jujur nih, saya sih lebih suka komik jepang. Alasannya pasti kamu tau. Ya pasti karena gambarnya lebih bagus dan ceritanya lebih bonafit. Bukan berarti komik bikinan komikus lokal itu jelek. Tapi kenyataannya kita belom bisa bikin manga sebagus itu. Jadi, sementara kita mesti 'berguru' dulu sama manga Jepang. Bukan berarti niru gambar dan jalan ceritanya lho! Tapi, belajar bagaimana membuat manga yang berkualitas. Soal lebih senang 'Made in Japan ' daripada 'Made in Indonesia', itu sih tergantung orangnya. Kita boleh aja dong mengenal kebudayaan lain. Itu kan memperkaya wawasan. Tapi, ngga berarti kita melupakan Indonesia. Cuma dalam segi anime dan manga, harus diakui Indonesia masih ketinggalan jauh.
Ok, deh, segitu aja pendapat saya buat kamu. Buat Animonster, kalian udah melakukan kerja yang bagus. Ma kasih telah membantu perkembangan anime dan manga di Indonesia! **[Adeline, scarlet@kinki-kids.com]**

Redaksi:
Cukup banyak surat/e-mail yang menanggapi surat dari Dita. Hampir semua bernada sama dan tetap mendukung rubrik-rubrik yang ada di Animonster.

Halo Animonster...
Saya pembaca setiamu lho, ngikutin terus dari pertama kamu keluar. Ada 2 poin yang mau saya sampaikan:

1. Menurut saya, majalah anime/manga/artis-J terbaik di Indonesia sekarang adalah kamu. Sebelum kamu muncul, saya beli majalah-majalah sejenis yang kebanyakan dari Surabaya. Tapi setelah ada kamu, cukup dengan membelimu saja, semua bahan dan info yang saya butuhkan sudah tersedia. Penyajian kamu juga -kelihatan sungguh-sungguh. Kamu berusaha memberikan yang terbaik, memberi bonus-bonus, dan selalu berusaha memperhatikan usul/saran pembaca. Karena itu saya maklum bila kamu cuma terbit satu bulan sekali dengan harga... yah..., segitu. Soalnya kamu juga *full-colour*. Lagipula, masak sih kamu ngga boleh dapet keuntungan dari jerih payah kamu menyajikan info? Terusin pekerjaan kamu yang bagus itu ya, Anim, dan jangan sampai mutu kamu turun. Kita-kita pembaca ngga pengin kecewa karena kualitas kamu turun. Jangan terlena dengan pujian-pujian, so... tetap semangat!
2. Ulasin Inu Yasha yang lengkap, dong. Sama poster dan nama-nama semua seiyuunya. Waktu itu kan cuma sedikit. Padahal Inu Yasha sedang hangat-hangatnya di Jepang tuh, apalagi kata kamu dia sekarang nempatin *character* no.1 di Jepang. Please... please... aku udah tungguin Inu Yasha tiap bulan di Animonster tapi karena belum keluar-keluar!

Makasih, ya. **[Ayu Sekar Sari, kireiinuyasha@yahoo.com]**

Redaksi:

1. Ma kasih buat semua dukungannya. Kita akan berusaha untuk tetap meningkatkan mutu Animonster kok.
2. Memang ada rencana untuk itu, apalagi selain kamu juga ada beberapa surat/e-mail yang meminta hal yang sama. Tunggu aja kemunculannya yach. Kita juga udah nyiapin gambar posternya kok.

Lain-nya SUGOI NEEE!! Duh, keren abisss!! Tapi kok ngga ada posternya yach? Masa cuma pin up? Sekalian mo nanggapin Dita di Purwakarta. Wah, jangan histeris gitu donk. Lagian dorama/j-star kan juga atas permintaan para pembaca! Malah masih banyak yang minta porsinya ditambah [termasuk gue ^ ^]. Terus, kalau kamu perhatikan, toh Animonster juga udah berusaha menampilkan artikel2 tentang perkembangan anime di Indonesia, sehingga sekarang TV swasta mulai banyak menampilkan anime [seperti Dual]. Bahkan juga pernah membahas komik dan animasi Indonesia kan? Gitu aja deh yang mau gue bilang.
Oh ya, boleh minta poster Lain dan Hand Maid May gak? Soalnya gue suka banget ama May-chan! Thanks ya Anim. Salam buat para crew, especially buat Kattleen! **[Mei Mei**, Medan**]**

Redaksi:
Wah, banyak juga yang protes soal poster Lain nih. Tenang, kita lagi nyari gambar Lain yang keren. Bakal kita tampilin deh posternya. Kalau poster May? Wah, belon bisa janji tuh. Tapi kita usahain deh.

Moshi-moshi Animonster!
Gue mau nanya en kasih saran nih.

1. Gimana kalau ngulas satu anime/dorama, tiap kru Animonster ngasih rating terhadap anime/dorama itu. Pake sistem "bintang" aja. Kan jadi lebih cool, kayak resensi film di majalah-majalah lain.
2. Kamen Rider Series dan Ultraman [walau baru sedikit] kan udah diulas. Kapan mau ngulas *Sentai Series*? Kan ceritanya ngga kalah keren dari Tokusatsu lain. Ulas dong dari Go Ranger [1975] sampai GaoRanger [2001]. Oh ya, dimana kita bisa beli VCD Sentai yang komplit? Aku pengen banget koleksi semuanya, terutama yang baru-baru macam TimeRanger dan GaoRanger.
3. Thanks berat karena *heroine* favorite gue [Shinguji Sakura] masuk jejeran 8 besar versi Animonster. Ngomongin Sakura Taisen nih, aku pernah baca di Internet katanya Movie Sakura Taisen baru mau keluar, barengan sama Movienya DiGi Charat. Apa bener tuh, kalo iya jangan lupa diulas yang komplit ya! Terus ngga ada rencana mau ngulas Movie ke-4 Pokemon? Kan di Jepangnya udah keluar waktu bulan Juli lalu. Aku penasaran banget nih, apa bener itu bakal jadi cerita terakhirnya Pokemon. Moga-moga ngga!
4. Ada anime baru tuh judulnya Dual Parallel Trouble Adventure di SCTV. Di review dong! Terus kapan Kamen Rider Kuuga nongol lagi? Katanya Ojamajo Doremi juga mau tayang di TV kita, apa bener tuh? Tolong dong Animonster, kalau mau ada anime baru *inform* dulu ke kita-kita. Kan jadi ngga kelewat, abisnya waktu itu aku kelewat film Dual episode awalnya.

Udah dulu deh. Tolong dijawab pertanyaanku yach. Doumo Arigatou! **[Frederick Constantianus, furede_riko@yahoo.com]**

Redaksi:

1. Usul yang bagus. Tapi mungkin ngga tiap kru bisa ngasih rating. Sekarang pun dalam tiap ulasannya kita munculkan kok penilaian tentang anime/dorama itu. Walau ngga segamblang pemberian 'bintang'.
2. Sentai bakal kita munculin juga kok. Sebagai pengantarnya, baca aja ulasan yang ada di volume ini. Agak susah nyari space untuk nampilinnya nih.
3. Kita berusaha untuk memberikan info tentang movie terbaru yang muncul di Jepang. Namun ngga bisa semuanya kita ulas, karena di Jepang itu jumlah anime baru [TV series, OVA atau movie] selalu bertambah, terutama pada setiap pergantian musim. Jadi, terpaksa kita tampilkan beberapa yang menarik infonya. Tapi akan kita usahakan menampilkan lebih banyak info terbaru dari Jepang deh.
4. Dual-nya nanti kita siapkan datanya yach. Soal Kuuga dan Ojamajou, memang ada rencana untuk tampil [lagi] di TV. Mungkin ada pertimbangan lain sehingga agak tertunda.

Moshi moshi Animonster! Langsung aja yah.

1. Animonster sudah memberikan jadwal edar komik, kasih juga donk jadwal tayang & rencana tayang anime, dorama atau tokusatsu di TV!
2. Thanx bonus 'how to draw manga'-nya, gue suka banget. Kalo bisa kasih tau juga 'how to make anime' soalnya saya sangat penasaran.
3. Tolong berikan juga info perkembangan anime di luar negeri. Saya ingin tahu seberapa banyak penggemar anime & bagaimana pendapat, sikap dan pandangan orang2 terhadap anime, di Amerika misalnya. Kenapa sih animasi Amerika tidak berkembang sepesat Jepang? Yang saya lihat bagus paling2 animasi layar lebarnya Walt Disney, dan animasi 3D [max steel, starship troopers, etc]. Sisanya [terutama animasi televisi], sebagian besar ngga bagus. Why?
4. GTO terbitan Seventh Heaven itu resmi gak sih? OK, segini dulu. Thanx and be the best now and forever! **[andree@cbn.net.id]**

Redaksi:

1. Sejak menjadi majalah bulanan memang agak sulit mencari data program TV untuk jangka waktu 1 bulan ke depan [dihitung dari deadline kita]. Tapi nanti kita coba lagi untuk menjalin kerjasama yang lebih baik dengan pihak TV yang ada.
2. Yang kamu inginkan mungkin belum ada datanya. Tapi kalau yang how to draw manga sudah habis, mungkin bisa kita siapkan data tentang pembuatan suatu anime.
3. Kita memang sedang mempersiapkan ulasan tentang itu. Mudah-mudahan bisa kita tampilkan. Sedangkan mengenai masalah animasi Barat, ada pembaca yang mau menanggapi?
4. Setahu kita sih malah pihak Elex yang sedang mencoba mendapatkan hak penerbitannya di sini.

Moshi-moshi! Mau saran en nanya nih:

1. Aku minta ditampilin profil macam-macam seragam sekolah Jepang dong! Soalnya pertama kali aku suka Jepang, justru karena ngeliat seragamnya yang lucu-lucu.
2. Kira2 Animon tau ngga dimana kursus bhs jepang yang bagus di Jakarta? Dalam arti menyediakan sertifikat + daftar nilai, *sensei*-nya dari Jepang]. Aku udah coba nanya ke PKJ, tapi mereka ngga terima yang masih pemula! Hiks..
3. Learn to talk japanese itu sejak vol. ke berapa? Maklum, pembaca baru sih..
4. Apakah hantu Hanako, otonaisan, nenek jam 4 pagi, wanita salju, wanita mulut robek & hantu-hantu lainnya serta kutukan-kutukan yang sering diceritakan di manga itu beneran ada di Jepang? Kok sepertinya masyarakat Jepang percaya sekali ya? Bahas dong!
5. Kalo mo ikutan rubrik barter-an, kirimnya kemana sih?

Tolong dimuat. Maaf kalo kebanyakan ^_^ **[Shella, ants_psycho@teen.com]**

Redaksi:

1. Usulnya boleh juga. Udah lama memang kita berusaha mengumpulkan data itu.
2. Wah, kalo soal yang ini mungkin pembaca yang dari Jakarta bisa bantuin Shella?
3. Udah lama kok, bahkan bisa disebut sejak Animonster muncul.
4. Nah, kalau soal ini, jujur aja, kita pun harus bertanya pada orang Jepang asli. Mudah-mudahan mereka bisa memberikan jawaban yang memuaskan, yang nantinya bisa kita ulas sebagai artikel khusus. OK?
5. Kirim aja lewat e-mail ke: **barteranimons@yahoo.com** Jangan lupa sertakan alamat, telepon atau e-mail kamu, agar pembaca lain bisa langsung menghubungi kamu.

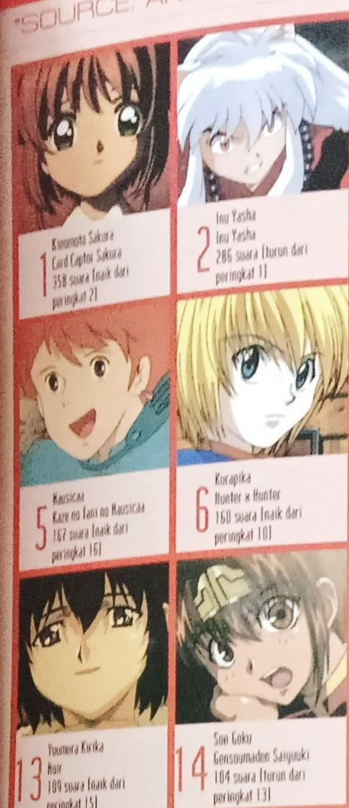
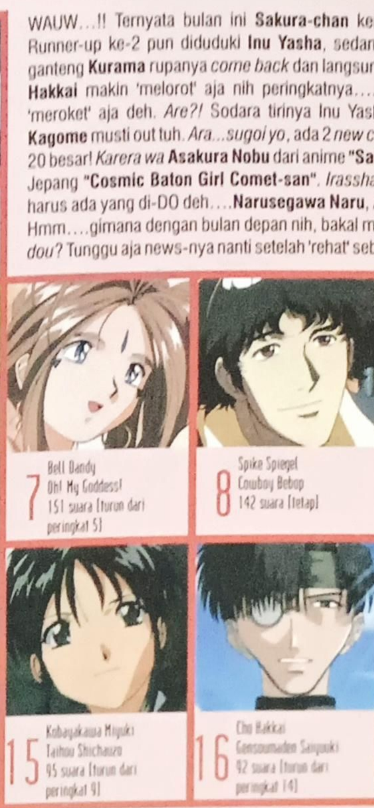
Halo Animonster...
Thank's banget ya buat *Harlem Beat* dan *BLOOD*-nya plus *Clover* juga.Tapi ada banyak yang mau ditanyain nih, boleh ya?.
Pertama, kok Rendez-vous *Arc The Lad* [khususnya The Story] kurang dibahas? Trus, Animonster vol.31 kok ngga ada bonus posternya? Juga boleh usul ngga, supaya *J-culture* ngebahas juga soal masakan khas Jepang atau kerajinan tradisional lainnya seperti pembuat pedang, penenun kimono atau seni kabuki? Omong-omong, mengapa rubrik J-Pop hanya membahas artis musik Pop dan drama TV Jepang, tidak termasuk musisi *Jazz*, *Rapper* atau dunia layar lebar Jepang? Biar lebih variatif, gitu. O ya, apa ada manga berbahasa Inggris? Kalau ada, dimana bisa mendapatkannya? Kira-kira ada ngga, anime berbahasa Inggris lainnya selain *BLOOD*? Thanks yach dan moga-moga Animonsta ngga BT jadinya. Adios Amigo! **[Meriam Debora, actadurna_159@yahoo.com]**

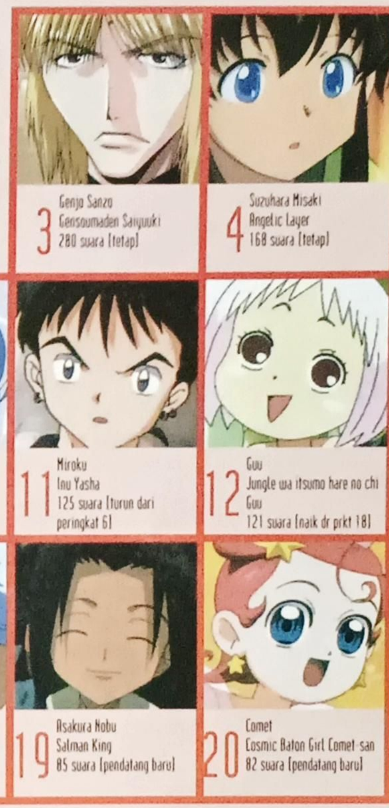
Redaksi:
Sama-sama deh. Mengenai *Arc The Lad*, karena rubriknya juga Rendez-vous, tentu aja dibahasnya juga ngga sedetail di OnStage. Lagian *Arc The Lad* kan termasuk anime lama dan udah beken, jadi rasanya udah banyak yang tau atau menonton anime, atau main game-nya. Ini sekedar mengingatkan lagi tentang keberadaan anime itu. Jadi, kalau memang kamu berniat menonton animenya, mungkin kamu bisa mencarinya di toko-toko *hobbies*, atau nge-*rental* di **VEGA Games and Toys Shop** yang ada di Jakarta, Bandung, Surabaya ataupun Yogyakarta kalau kamu kebetulan tinggal di salah satu kota itu. Untuk rubrik *J-Culture* memang pada tahun ini kita sengaja membahas mengenai hari-hari yang diperingati secara nasional di Jepang. Namun mulai tahun depan, rencananya rubrik ini akan membahas lebih ke arah keseharian masyarakat Jepang beserta kebudayaan mereka. Jadi sabar aja yach.
Untuk rubrik Intro, kayaknya kita lebih fokus di J-Pop dan J-Rock dulu deh. Itupun sangat banyak. Rasanya lebih mudah mengajak orang mengenal musik Jepang lewat jenis yang 2 ini. Tapi ngga menutup kemungkinan nantinya kita bahas musik lainnya, seperti karya-karya Kitaro, misalnya. Untuk manga berbahasa Inggris, kamu bisa mencarinya di toko Kinokuniya, Jakarta. Sedangkan anime berbahasa Inggris, maksud kamu yang didubbing dalam bahasa Inggris, atau yang bersetting di Barat? Kalau yang didub ke bahasa Inggris sih cukup banyak.

BEST 20 CHARACTER

BEST 20 CHARACTER

*SOURCE: ANIMAGE 9. SEPTEMBER 2001




WAUW…!! Ternyata bulan ini **Sakura-chan** kembali berhasil mengambil 'singgasana' loh…*ayéé*!! Runner-up ke-2 pun diduduki **Inu Yasha**, sedangkan **Sanzo-sama** tetep di posisi 3. Hei, si siluman ganteng **Kurama** rupanya *come back* dan langsung menduduki posisi 17…*okaeri!* Sementara **Goku** dan **Hakkai** makin 'melorot' aja nih peringkatnya…..*huee!!* Di lain pihak, tokoh **Yurika** dan **Guu** makin 'meroket' aja deh. *Are?!* Sodara tirinya Inu Yasha; **Sesshoumaru** masuk juga nih ye, tapi gantinya **Kagome** musti out tuh. *Ara...sugoi yo*, ada 2 *new comer* dari anime baru lagi yang berhasil masuk deretan 20 besar! *Karera wa* **Asakura Nobu** dari anime **"Salman King"** dan **Comet** dari anime anak-anak terbaru di Jepang **"Cosmic Baton Girl Comet-san"**. *Irasshaimase!* Yah…..seperti biasa, selain Kagome lagi-lagi harus ada yang di-DO deh….**Narusegawa Naru, Ayanami Rei**, dan **Rufie**. *Arigatou* buat partisipasinya. Hmm….gimana dengan bulan depan nih, bakal masih adakah tokoh baru lain?! Ya nggak tau….*sore wa dou*? Tunggu aja news-nya nanti setelah 'rehat' sebulan lah OK?!

1 Kinomoto Sakura
Card Captor Sakura
358 suara [naik dari peringkat 2]

2 Inu Yasha
Inu Yasha
286 suara [turun dari peringkat 1]

3 Genjo Sanzo
Gensoumaden Saiyuuki
280 suara [tetap]

4 Suzuhara Misaki
Angelic Layer
168 suara [tetap]

5 Nausicaa
Kaze no Tani no Nausicaa
167 suara [naik dari peringkat 16]

6 Kurapika
Hunter x Hunter
160 suara [naik dari peringkat 10]

7 Bell Dandy
Oh! My Goddess!
151 suara [turun dari peringkat 5]

8 Spike Spiegel
Cowboy Bebop
142 suara [tetap]

9 Edogawa Conan
Meitantei Conan
140 suara [turun dari peringkat 7]

10 Hoshino Ruri
Martian Successor Nadesico
135 suara [naik dari peringkat 11]

11 Miroku
Inu Yasha
125 suara [turun dari peringkat 6]

12 Guu
Jungle wa itsumo hare no chi Guu
121 suara [naik dr prkt 18]

13 Yuumura Kirika
Noir
109 suara [naik dari peringkat 15]

14 Son Goku
Gensoumaden Saiyuuki
104 suara [turun dari peringkat 13]

15 Kobayakawa Miyuki
Taihou Shichauzo
95 suara [turun dari peringkat 9]

16 Cho Hakkai
Gensoumaden Saiyuuki
92 suara [turun dari peringkat 14]

17 Kurama
Yuuyuu Hakusho
88 suara [naik dari peringkat 21]

18 Sesshoumaru
Inu Yasha
87 suara [naik dari peringkat 24]

19 Asakura Nobu
Salman King
85 suara [pendatang baru]

20 Comet
Cosmic Baton Girl Comet-san
82 suara [pendatang baru]

G.O.A

SEE YOU IN SPACE

08 Nov 2001

NEXT ISSUE


ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA